

国内统一刊号：CN11－3450/TP
定价：6.80元

家用电脑与游戏机



Computer & Game — 1999-5


ISSN 1005-6793

无畏战车

RECOIL

"无畏战车将车辆驾驶和战斗解谜这两种游戏模式结合起来，开辟了战斗游戏的新纪元"
——Newswatch，游戏内幕

"视觉效果让人瞠目结舌，游戏内容更是引人入胜"
——GameSlice

可选择第一或第三视角，以您习惯的方式战斗

- 多玩家游戏
  除了能与罪恶力量孤军奋战外，您还可通过网络进行多达八位玩家的生死之战
- 功能强劲的战车
  行动敏捷，装甲坚固，能在坦克、水陆两用艇、飞行坦克和潜艇之间变形
- 火力威猛的武器
  十几种杀伤力极强的高能武器，包括声波爆破枪、军刀式电波枪、地雷、高密度激光枪、泛油弹、巡航式核弹等等
- 危险的任务
  充分利用环境以完成六个世界为之惊心动魄的任务
- 真实的世界
  体验室内外逼真的战场：朦胧的薄雾、明亮的天空、闪电、爆炸以及你死我活的战斗

意外惊喜 好运多多 EA俱乐部"幸运抽奖"现已开始!!!

每月将有10名EA俱乐部的会员赠电子艺界的精美礼品……请赶快将产品用户卡寄回，成为EA俱乐部的会员吧!

ELECTRONIC ARTS™ 电子艺界™

ZIPPER INTERACTIVE

电子艺界有限公司北京办事处
地址：北京首都体育馆南路6号 新世纪饭店写字楼1058室
电话：010-68492168 传真：010-68492169
全国总代理：
中国电子物资总公司
电话：010-63737184 63717711
传真：010-63715599
中国图书进出口总公司
电话：010-65066688-8610 65002696
传真：010-65063092

连锁经销商

北京连邦 010-62639060
北京赛乐氏 010-62237227
万众合力 010-62510131
圣比尔 010-62640225
润达电子 010-62630593
北京正普 010-62565431
北京京量仁 010-62622947
鼎和顺达 010-65266329
捷任电脑 010-62237773
北京吉瑞通 010-68228717
天诚信达 010-65995836
大恒 010-62625147
联想北纬 010-62639181
北京超思 010-62559382
北京超软 010-65995884
百年育人 010-62616742
北京明智达 010-62346893
奔腾时速 010-66024631
兴四方 010-62631228
S300 010-63467920
联想电脑 010-62558888-3085
中青旅创先 010-62186237
金山顶尖 010-62648667
百脑汇双语 010-65995826
上海农工商 021-63226198
上海超凡 021-63743028
上海北元 021-64855524
上海恒隆 021-62104588
上海新华书店 021-63616649
上海浩泉 021-63226207
上海音乐书店 021-63223417
广州金碟 020-87587609
广州世貌 020-83790899
陕西辉煌 029-7801033
陕西佳景 029-8497366
杭州美迪 0571-8271301
昆明黑马 0871-5191804
深圳方中 0755-8609601
深圳曙光 0755-3780881

军营是我毕生的梦想　战斗是我生命的全部

三角洲特种部队

这就是您所为之奋斗终生、为之牺牲一切的梦想、荣誉、尊严……因为您是优秀的三角洲特种部队的一员。

体验一种疯狂的感觉，通过Novaworld的大范围多人游戏服务器，与其他多达三十位的玩家一争高低，比比看谁是真正的英雄!

- 在跨越五大洲多达40个的任务中，感受每一次惊心动魄任务成功后的喜悦
- 由目前最为强大的VoxelSpace3引擎构建的32位真彩地形无与伦比
- 极为真实的3D场景音效，让您信佛置身其中
- 游戏中所有主人公的动作均由动态捕捉技术，采集自真正的特种部队队员的一举一动

DELTA FORCE™

NOVALOGIC - THE ART OF WAR 战争的艺术

ELECTRONIC ARTS™ 电子艺界™

电子艺界有限公司北京办事处
地址：北京首都体育馆南路6号 新世纪饭店写字楼1058室
电话：010-68492168 传真：010-68492169
全国总代理：
中国电子物资总公司
电话：010-63737184 63717711
传真：010-63715599
中国图书进出口总公司
电话：010-65066688-8610 65002696
传真：010-65063092

连锁经销商

北京连邦 010-62639060
北京赛乐氏 010-62237227
万众合力 010-62510131
圣比尔 010-62640225
润达电子 010-62630593
北京正普 010-62565431
北京京量仁 010-62622947
鼎和顺达 010-65266329
捷任电脑 010-62237773
北京吉瑞通 010-68228717
天诚信达 010-65995836
大恒 010-62625147
联想北纬 010-62639181
北京超思 010-62559382
北京超软 010-65995884
百年育人 010-62616742
北京明智达 010-62346893
奔腾时速 010-66024631
兴四方 010-62631228
S300 010-63467920
联想电脑 010-62558888-3085
中青旅创先 010-62186237
金山顶尖 010-62648667
百脑汇双语 010-65995826
上海农工商 021-63226198
上海超凡 021-63743028
上海北元 021-64855524
上海恒隆 021-62104588
上海新华书店 021-63616649
上海浩泉 021-63226207
上海音乐书店 021-63223417
广州金碟 020-87587609
广州世貌 020-83790899
陕西辉煌 029-7801033
陕西佳景 029-8497366
杭州美迪 0571-8271301
昆明黑马 0871-5191804
深圳方中 0755-8609601
深圳曙光 0755-3780881

Fallout 2

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

中文版



战友－孤独旅程的依靠



汽车－文明复苏的证据



无情－核战后的生存铁则



决择－无时无刻的挑战

汉化版～彻底体验最优秀的RPG

★在游戏中你可以为所欲为，但小心世事轮回

★无限的想象空间任您发挥，体验完整的中文图形 MUD

★全力表现核战的凄凉景象

★相同的问题不同的解决～完全真实的世界

★自由度极高的人物设定将影响到主角的前途命运

★ RPG 玩家的终极选择

异尘余生 2

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

永不结束的经典 RPG

五月汉化版闪亮登场



本次汉化工作诚蒙实达铭泰公司鼎力支持

第3波

上海育碧世纪末倾力巨献！

我们将举办单个游戏的个人主页评选，任何玩家或网友针对我们产品创作的个人主页均可参赛！详情请见：http://www.ubisoft.com.cn

3月 世界足球经理

FOOTBALL WORLD MANAGER

148元

涵盖98-99赛季最新数据的全新足球经营游戏

3月 英雄无敌 III —埃拉西亚的光复

148元

经典中古世纪幻想策略游戏

3月 起义2 之再造帝国

138元

可优惠购买"英雄无敌III"中文版

4月 生化危机 2

138元 双CD

全球销量突破4,000,000张的恐怖冒险游戏

4月 玩具兵大战 II

148元

玩具兵的世界同样残酷无情，展现你指挥官的天才吧！

5月 魔法门 VII

待定

超大容量的传奇角色扮演游戏

6月 横扫千军 之王国风云

KINGDOMS

待定

中古世纪剑与魔法交织的即时战略巨作

6月 家园

HOMEWORLD

待定

曾在E3大展上获大奖的3D即时战略大作

7月 时空之轮

The Wheel of Time

待定

结合角色扮演、冒险、动作三种元素的全新游戏形态

8月 狩魔猎人 III

Blood of the Sacred GABRIELKNIGHT Blood of the Damned

待定

互动电影式的悬疑冒险大片

11月 赛普特拉战记

Septerra Core

待定

颇具东方唯美风格的角色扮演新品

11月 永远的毁灭公爵

DUKE NUKEM FOREVER

待定

万众期待的第一人称射击游戏的最新续篇

上海 上海连邦软件有限公司 021-63735610
上海银隆科技实业有限公司 021-63226198
上海晋乐氏软件专卖店 021-64262137
广州 广州天高电脑商行 020-83790899
广州南软科技 020-87532791
广州思富特 020-87502852
深圳 深圳曙光 0755-3790821
深圳连邦软件专卖店 0755-3220841
珠海 珠海连邦软件专卖店 0756-2112414
武汉 武汉精维科技 027-87854137
武汉天河精品软件店 027-87874577
南京 南京朝高科技 025-3371783
青岛 青岛连邦软件专卖店 0532-3885877
青岛力邦软件专卖店 0532-3884325
济南 济南希望软件连锁店
杭州 杭州德纳软件专营店
黑龙江 黑龙江省华富计算机有限公司
辽宁 辽宁华储资讯科技有限责任公司
四川 成都市新四方信息产业发展有限公司
天津 天津大庆诚软件销售公司
云南 昆明昌马计算机软件

上海育碧电脑软件有限公司
地址：上海市张杨路500号17楼
邮编：200122
电话：(021)58788909-223,232
传真：(021)58367021

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼
邮编：100086
电话：(010)62644344
传真：(010)62641444

网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

Ubi Soft

百年来战火连绵不休，从第一次世界大战到如今的海湾战争、科索沃
身为男儿的你可曾也想成为霸主？

战争的世界中，不是你死就是我活！
幻想的国度中，用你冷酷的野心和狡诈的谋略，
让无情的战车碾压敌人的躯体称霸世界吧！

真的汉子
应该玩的游戏



100 年来杀人机器的对抗，100 年来战争的洗礼，100 次生存与死亡的变幻，
演化世纪末的战略狂想！

世纪战略

绝对耐玩！ 绝对超值 绝对SLG

尚洋電子
CYTS Sysnet Electronics Co.,Ltd. Information Development Dept.
Tel:8610-62386095 62359070-701 Fax:62359075
4/F,Beijing Funite Building, Western District,Beijing,P.R.CHINA



制作：北京逆火多媒体制作有限公司
发行：中青旅尚洋电子技术有限公司 多媒体事业部
地址：中国．北京西城区北三环中路 27 号富尼特大厦 4 层（100029）
E-mail:sysinfo@mail.sysnet.com.cn Web Site: www.sysnetgame.com/lgs

CREATURES

黑色星球

噩梦鬼魅

精彩游戏
全新包装
超值享受

请速寻找

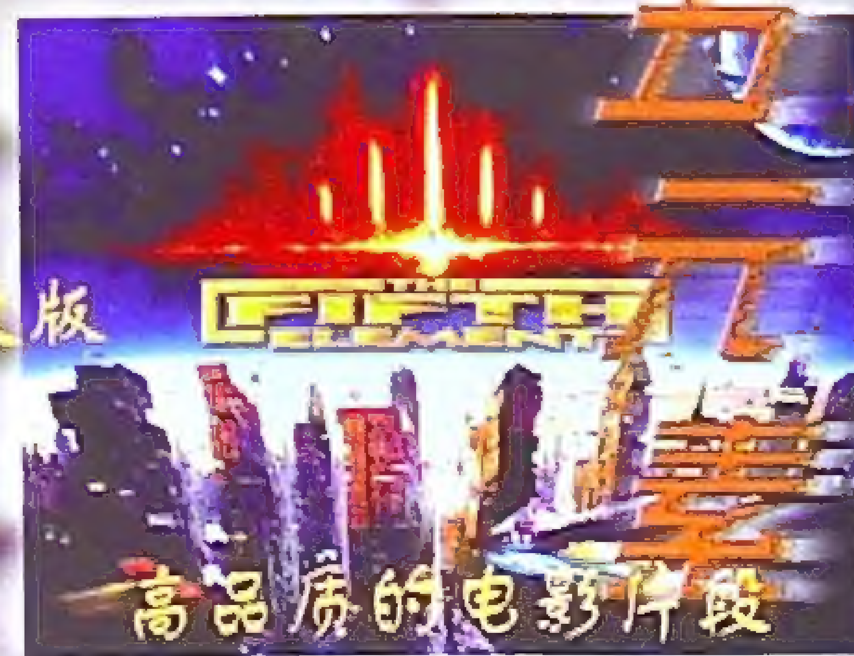


近期上市

3D 动作游戏出击
改编自同名电影

第五元素

文版



kalisto
电子工业出版社 Publishing House of Electronics Industry

法国恩吉姆文化产业公司授权
北京南鸿协同企业策划有限公司总代理

北京南鸿协同企业策划有限公司
地址：北京市朝阳区建国门外南郎家园1号大北写字楼421
电话：010-65687839 010-65685511-3421
传真：010-65075589
电子邮件：sacbj@public.fhnet.cn.net

诚征各地经销商

珍爱真爱

耶！说来你可能不信，几天之前，整天为大家介绍游戏的我还没有一部完全属于自己的电脑喔。(噼哩叭啦@#!~& *... 敢情以前你这家伙根本没好好玩过游戏就开吹啊？！喔哦我是……有公家的电脑用的。)唉，好不容易可以拥有自己的电脑了，所以我就——咬牙买了套 DVD5X 驱动器再加一套 Creative AWE64 GOLD 声卡。

反正是花自己的钱，所以既没填设备申请表也没征得领导同意什么的，数月的积蓄就换回了这些"奢侈品"。买 DVD 驱动器是博得了周围朋友的一片喝彩。差不多多花一只 CDROM 的钱，功能上远不止简单的 2 倍关系，这个帐倒很好算。大家唯一感到不解的是，这个看来不傻的家伙，放着便宜二成以上、支持 A3D/EAX 之类 3D 声效标准的热门 PCI 声卡不买，为何还会买那么一块"镀金"的 ISA"老"声卡呀？！每日里接触各种电脑科技信息与产品，自己的心底非常了解有关声卡的种种，只是对于这个选择，转身自问，有说服力的答案好像一时间也找不到。

其实有些决定的根源很深。从 PC 石器时代走来的我，床底下还放着满满一旅行包存满资料的 5 英寸软盘，那是昔日学生时代与同好们交流的纪念。光盘盒中，差不多有一两年没动过的不在少数，它们是 DOS 时代辉煌的最后结晶。在与这些古董软件相处的日子里，"声音"是对 PC 能力的奢求。我曾为《三国演义》及《魔法门Ⅲ》等几个只凭 PC 喇叭就能放出音乐、说出语音的游戏惊叹不已，心想不需那"传说"中的 Sound Blaster(那时国内的电脑娱乐软件和硬件几乎没有)也能感受"电脑音效"嘛。后来终于为那部与室友合装的 486DX2/66 买了块廉价的"SB Pro 兼容声卡"，配以同学用外语听力耳机上的小喇叭装配的"音箱"，至今耳畔还回响着《仙剑奇侠传》以 FM 合成音源发出的悠悠旋律……回忆太长了，扭头瞥见敞开的机箱中隐隐透着金色的 AWE64GOLD，我能想见它为那些藏品所能提供的无与伦比的澎湃动力。AWE64GOLD 是一个时代的终极产物，它的超凡音色与辉煌工艺决定着它的价值。

当然我是清醒的，因为此时此刻，我们是在讨论产品而不是艺术品。我应该还会在不久之后买一块 PCI 规格的 3D 声卡，前提是我先买了 5.1 环绕音箱，这是纯实用化的考虑，所以会更多地计较性能价格比。幸运的是，我现在的选择一方面解决了自己的"声卡情结"，一方面也带来了物有所值的声效表现。限于技术叙述的枯燥性，在此打住吧。

五月很可能又是在座的你我另外一个"情结"的起源——这本杂志将要走到她的五周岁生日了！正是在 1994 年的 5 月，如荒漠中到处找水的旅客一般，我在一些科普方面的报刊上看到了《家用电脑与游戏机》杂志创刊暨征订的广告，透过不多的文字描述，我感觉她也许就是我所期待的，一切便随着一张全部半年杂志的定单而开始……本期杂志"特别企划"栏目开始引爆刊庆五周年主题纪念活动，回想五年来自己与这本杂志愈加紧密的交互，越发感觉这是缘份使然，性情使然。因为痴爱，所以珍爱。你，也有这种心情吧。

献给

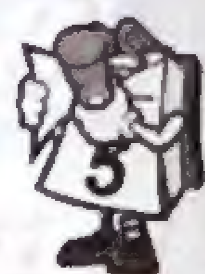
在游戏与生活中 追求真爱的一代



游骑兵

停键于"个人"电脑上

rabbit@fcgm.com.cn



家用电脑与游戏机

COMPUTER & GAME

（总第 57 期）

目　录

主　　编：赵震东
常务副主编：孙百英
专栏编辑：刘　威　梁华栋　陈明辉
　　　　　谷　岩　宋润方
美术编辑：单　非　刘　炜
责任编辑：梁华栋
电　　话：编辑部 010－68728137
广 告 部：010－68728133
发 行 部：010－68728132
传　　真：010－68728134
通 信 处：北京 813 信箱(100037)
业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱：reader@fcgm.com.cn
WWW 主页：http://www.fcgm.com.cn
捷径公司：(门市部)北京海淀区阜城路 8 号
　　　　　(西侧平房)(100830)
邮购地址：北京 813 信箱(100037)



游戏是通往电脑世界的捷径

主办单位：科学普及出版社
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
订　　阅：全国各地邮局
刊　　号：ISSN 1005－6793
　　　　　CN 11－3450/TP
邮发代号：82－622
印　　刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第 0010 号
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号
　　　　　综合楼四层(可通信)
邮　　编：100037
定　　价：6.80 元

不经意间,花木的枝头已开始泛绿吐芽,北京的春天终于来了!

似乎已经习惯北京冬日里那种灰灰的色调,猛然从五彩缤纷的虚拟世界里重返现实,刹那间竟有些惊愕,转而即有一种发自内心的舒畅。呼吸着清晨馨香的空气,才觉得,原来现实的生活也如此美丽!

春意盎然,万物复苏,一股活力的躁动在空气中激荡,想来游戏业界的精英们又会因此而获得一些灵感吧?不过,本以为游戏业的旺季已经来临,而走访了几家厂商之后,却发现大家一致认为目前仍是淡季,难怪上市的产品不多,且大作少而又少。好在那些世人瞩目的大作正在完善或酝酿之中,想来游戏业的春天也不会太远了……

PS 打假
——索尼状告 Dave's Classics



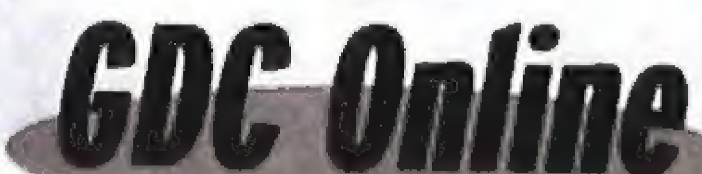
由于近一年来电脑上的 PS 模拟器日益流行,索尼 (Sony) 公司近日被迫动用法律手段来进行抵制。

3 月 25 日,索尼电脑娱乐公司 (SCEI) 及其美国分公司 (SCEA) 联合向美国北加利福尼亚联邦地方法院起诉一家名为 ActionWorld 的公司。ActionWorld 掌握着著名的网上游戏站点 UGO,这是一个包括 100 多个会员站点在内的大型游戏网站,索尼此次上诉的对象就是 UGO 会员之一的 Dave' s Classics,它是最具影响力的一个模拟器站点。

索尼在诉状中指出:"ActionWorld 蓄意拷贝受版权保护的 PS BIOS(这是利用模拟器运行 PS 软件的一个重要组成部分) 在 Dave' s Classics 站点上发布供访问该站点的浏览者自由下载,这是一种直接地对于 PS 软件版权的侵犯行为。" 为此索尼诉其有侵犯版权、帮助他人侵犯版权和不正当竞争等三条罪状,要求对该站点进行封禁,并根据终审判定的侵害程度进行同等价值的赔款。

4 月 9 日,索尼公司又将一家名为 Connectix 的商业发行 Mac 平台 PS 模拟器的公司推上了被告席,指责该公司在今年 1 月对其版权和知识产权进行了侵犯。Connectix 的总裁 Roy McDonald 否认 Dave' s Classics 和 ActionWorld 案件和自家的产品 Virtual Game Station(模拟器的名称) 有任何关系,他说:"没有任何理由相信这两个案件之间存在联系,Virtual Game Station 的用户不需要使用 PS BIOS。" 为此,记者特地接触了最近极为红火且具争论性、即将发行的正式商业版本 PC 模拟器 Bleem 的发言人,不过他们没有对索尼的这两次诉讼做任何评论,也没有迹象表明索尼起诉 ActionWorld 与 Bleem 的商业发行有任何关系。

"利器"一览
——"游戏开发者会议"回顾



一年一度的 E3 大展即将开幕,不过如果你以为只有它才是电子游戏业界最重要的展会那就大错特错了,至少 3 月中下旬举办的"游戏开发者会议 (简称 GDC) 对于电子游戏业发展的意义就非同寻常。由于与会者大都是游戏制作人,讨论的话题较之 E3 的商业宣传要更为专业,因此对于业内专业人士和关心电子游戏业的玩家来说,"游戏开发者会议"的意义也许更为重大。

从此次会议的结果来看,游戏的制作水平并未从根本上提高到一个新的境界,倒是一些最新硬件和制作开发技术牢牢吸引住了人们的视线。我们不妨从此着手,简单回顾一下这些硬件和技术。

显卡和游戏杆是展会上硬件演示的主角。3dfx 在会上推出了他们新的 LOGO,竞争对手 NVidia 则在以几个最新游戏展示其 TNT2 的威力,3Dlabs 公司的 Permedia 3、ATI 公司的 Rage 128、S3 公司的 Savage4 也纷纷加入了这一竞争行列,Matrox 公司则展示了该公司最新的产品 G400 显示卡。与会者还有机会接触到 Gravis 公司新的游戏手柄,该手柄利用了和 PS 一样的设计,尽管稳定性和操作舒适感都不如 PS 手柄,但其不高的价格和良好的系统兼容性无疑是个突出的优点。老牌的罗技 (Logitech) 公司在演示最新手柄的同时,还推出了一款力回馈游戏鼠标,尽管外表上看起来与该公司另一款最新推出的三键鼠标没有什么差别,但是一旦玩起游戏来,你就马上会被其深深吸引住,毫无疑问,这款力回馈鼠标是此次会议同类产品中最酷的一个。

新闻报道 COMPUTER & GAME



游戏设计者和程序师们也在会上纷纷公开自己最新的技术成果。Metrowerks 展示了该公司为程序员设计的多游戏平台开发通用的"环境代码武士(CodeWarrior environments)"技术,有消息说他们正和 Sony 公司合作进行下一代 PS(即 PS2)的游戏开发工作。动画制作公司 Animation powerhouse Nichimen Graphics 演示了该公司最近开发的 3D 建模工具——Mirai,3000 美元的定价明确表示该工具是为专业人士而准备的。Hasbro Interactive 是很少的几家不借助其他公司硬件来演示自己游戏的发行公司之一,出乎人意料的是玩家期待已久的《机甲战士 3》(MechWarrior 3)在会议上踪影全无,反倒是该公司专为 Windows CE 设计的游戏令人吃了一惊。

迟来的荣誉
——Sid Meier 入选 AIAS 名人殿堂



3 月底,互动艺术和科学学会 (AIAS) 宣布,著名的电脑游戏制作人 Sid Meier 被授予该学会 1998 年度名人殿堂奖。名人殿堂奖是由 AIAS 的董事集体选出的,主要授予那些对某个事物具有先驱作用并具有优秀创造力和改革意识的杰出人物。Sid Meier 和日本任天堂公司的 Shigeru Miyamoto 一起获得了这个奖项,5 月 13 日,他将在洛杉矶举办的 E3 大展第一晚的年度互动成就奖颁奖会上接受颁奖。

AIAS 执行董事兼主席 Jim Charne 就此发表评论:"Sid Meier 的名字和杰出的电脑游戏设计同义,他以无与伦比的创造力给业界带来了深远的影响,本学会为能认可 Meier 先生长久以来对业界的贡献而感到骄傲。" Sid Meier 则表示:"我很荣幸能够得到本年度互动艺术和科学协会的名人殿堂奖,这无疑是对于我们挑战自我,创造出新的兼具娱乐和灵感的软件的鼓励。"

Sid Meier 是电脑游戏设计的先驱者之一。在 1982 年,他参与创建了 MicroProse 公司并开发制作了《F-15:战斗之鹰》(F-15 Strike Eagle),这是第一个仿真战斗飞行模拟游戏。其后他继续制作的包括《沉默的军队》(Silent Service)以及《铁路大亨》、《文明》系列等游戏都获得了极大的成功,可以说,现在许多类型游戏的始作俑者都是 Sid Meier。

荣誉与诋毁
——《永恒的任务》进退两难

3 月底,Sony 公司下属的游戏制作小组 989 Studios 制作的网络角色扮演游戏《永恒的任务》如期上市。由于该游戏杰出的图象表现能力,所以销售情况之好出乎预料。在很短的时间之内便冲上了销售榜首位(主要是北美市场)。然而 989 Studios 的开心日子并没有过上几天,玩家对于该游戏网络服务质量的抱怨接踵而来。玩家抱怨的主要问题是,当他们试图连上服务器进行游戏时,结果只有两个,不是连不上就是游戏进行到一半突然掉线。玩家们在问,游戏究竟是《永恒的任务》还是《永无的任务》。

而在游戏制作者一方,和 989 Studios 共同工作主要负责游戏网络服务的 Verant Interactive 公司的主席兼总裁 John Smedley 再三表示这并非公司不努力而造成的,其主要问题出在网络服务供应商那里。由于《永恒的任务》的网络服务器主要地点在圣地亚哥,而网络服务供应商则身处洛杉矶,所以问题就不可避免了。从工程学的原理来看,同样是网络角色扮演游戏,Origin 公司的《网络创世纪》就采用分布式的网络来获取更好的连接速度。

尽管目前该游戏的网络服务供应商 UUNet 正在通过调换硬件和排除线路拥挤等手段来解决问题,但成效仍然不大。但尽管这样,Smedley 诚恳的态度还是让玩家看到了希望:"我想认真的对每一位说,我们从来没有停止工作,我们将直到系统再次稳定之后再休息。……对于问题的出现我们很抱歉,所有我们可以做的承诺就是将问题彻底解决。"

很显然,作为新一代的网络角色扮演游戏的代言人,《永恒的任务》仍然无法避免它的老前辈《网络创世纪》所遇到的问题——究竟如何提供高质量的网络服务。网络游戏成功的要素是多方面的,否则虽有好的游戏,但网络服务极其糟糕,玩家的选择将是……

成也玩家、毁也玩家
——"裸体丽影"令 Core 忍无可忍

毫无疑问,《古墓丽影》中的劳拉肯定是最受玩家宠爱的游戏人物之一,可是一些过分狂热的玩家对于这位女英雄的喜爱似乎过了头,超出了



应有的分寸。国际互联网上出现了一些纯粹由个人玩家制作的针对《古墓丽影》的名为“裸体丽影”(Nude Raiders)”的色情游戏站点，到处充斥着经过特别处理的这位女英雄的裸体图片，其中一些含有很浓的色情成分，一些站点甚至还提供可以让劳拉裸体进行游戏的补丁。诸如此类，这些“裸体丽影”站点对劳拉和游戏本身都是极大的侮辱。

随着这种情况的日益加剧，劳拉的创造者 Core Design 终于忍无可忍，日前正式开始动用法律手段来清除这些色情站点，因为他们不希望“清白”和“无辜”的玩家在网上搜索“劳拉”和“古墓丽影”时莫名其妙地看到这些色情内容。另外一个重要的原因是，劳拉的多数支持者的年龄都在18岁以下，毫无疑问，如果让这些未成年人看到劳拉的色情图片，会给游戏制作公司带来极为不利的负面社会影响，尽管这根本不是 Core 的错。

《雷神之锤Ⅲ》技术测试延期推出

4月初，id 公司新任游戏设计主任 Graeme Devine 正式声明：《雷神之锤Ⅲ：竞技场》(Quake3 Arena)的任何测试或技术 DEMO 都不可能在4月底之前正式推出，玩家至少还要再等上几个星期。

“我知道很多人都希望4月底能作为《雷神之锤Ⅲ》测试的日子，不过看样子我们还要再多花几个星期的时间来完成它，”Devine 在他的计划书中解释道：“我们正在为此而工作，我只是想保证你们对它的期望。”此外他还指出：“《雷神之锤Ⅲ》的测试将不会是正式的官方 DEMO，而只是一个有关游戏的测试，我们想以此来验证游戏新的网络工作效率和图象代码的成果，所以有关游戏发行时应该具有的速度和可玩性程序质量都不是考虑的重点，请不要以为这是一个《雷神之锤Ⅲ》的游戏 DEMO。”

一心一意
——Blizzard 的 E3 计划

Blizzard 已经沉寂好久了，它到底在干什么呢？《魔兽争霸Ⅲ》(Warcraft Ⅲ)或是《星际争霸Ⅱ》(Starcraft Ⅱ)？事实上，外人所能了解的一切是，Blizzard 目前将全部心血都扑在了 RPG 大作《暗黑破坏神Ⅱ》(Diablo Ⅱ)上面。该公司的发言人日前表示：“在今年的 E3 大展上，除了《暗黑破坏神Ⅱ》以外，我们不打算宣布任何新的产品动向。”据悉，该游戏的设计小组目前已经完成了第三章节和最后一个角色野蛮人(Barbarian)的设计。

Blizzard 还宣布了另外二条消息：《魔兽争霸Ⅱ白金版》(Warcraft Ⅱ Platinum)将在今年的第三季度发行，虽然该游戏不会增加任何新的单人任务，但是《魔兽争霸》系列所有的游戏都将结集在里面，并会在战网(Battle. net)上发布100张新的单人和多人游戏地图；另外战网继续保持着世界上最大的网络游戏服务站点的称号，在过去90天里有超过二百三十万名玩家活跃在该站点上，每天有六十五万局游戏进行。





新闻快报

* 3月底，Epic Games 宣布与 NetGames USA 进行一项技术合作，它将利用 NetGames USA 的统计报告和比赛控制系统技术于 Epic 即将推出的网络3D动作游戏《虚幻竞赛》(Unreal Tournament)。Epic Games 的副总裁 Mark Rein 解释说：“NetGames 的技术将允许设立一个增强《虚幻竞赛》比赛性的牢靠的排名系统。”而 NetGames 的总裁 Craig Sparks 则说：“娱乐统计和排名系统可以为本地和网络上无限的玩家服务，每一位玩家必定会对我们的软件给《虚幻竞赛》带来的改变和好处留下深刻印象。”

* 3月底，软件制作公司 Titus Interactive S. A. 向 Interplay 公司注资1000万美元，购买了后者大约250万股普通股。Interplay 宣布两家公司已经达成战略上的协议，而该公司下属的 Universal 制作小组(Interplay 股份的主要持有者)也已经同意让 Titus 购买属于自己的 Interplay 公司的股票。

* 水下动作冒险游戏《阿基米德王朝》(Archimedean Dynasty)的制作公司 Massive 日前在德国举办的 CeBit99 展会上首次向外界演示了该公司的最新图象技术引擎。该引擎能优化现实模拟游戏的图象并增强即时3D环境的数字互动效率，而这次演示利用的则是 3dfx 的 VOODOO3 显卡，示范游戏是非官方的《阿基米德王朝》的续集游戏。游戏和引擎的特性包括支持 D3D、Glide、OpenGL 应用程序界面、曲线表面的物体、即时光影、撞击地图、环境地图等。

* 1月28日，一个可以在电脑上运行的名为 UltraHLE 的 N64 模拟器横空出世，可惜很快其作者便迅速发表声明将不再继续该模拟器的开发工作。现在，该模拟器在自己的官方站点上再次出现，供玩家下载。如果你的机器够酷(PⅡ300以上加 VOODOO 显卡)，那么赶快去试一试吧。

* 日前，从 CUC 公司手中收购了包括 Blizzard 和 Sierra 在内的法国公司 Havas Interactive 宣布，将对公司的管理层进行调整以适应新的商业策略。他们今后将把精力集中在产品的全球化及扩展技术实力上，包括国际互联网和家用游戏主机等方面。为此该公司任命 Chris McLeod 为临时执行长官，他的任期到目前状况得到彻底的转换为止。此外，Havas Interactive 还对公司管理层的一些关键人员做了一定的调整。

* Sierra Studios 和 Relic 两家游戏公司在4月初为预定六月正式发行的3D即时策略游戏《家园》(Homeworld)制作并推出了一个新的站点(网址为：www. homeworld. net)，该站点有大量该游戏的开发画面、制作花絮等资讯。

* 娱乐软件制作和发行公司 Origin 目前宣布电脑游戏《创世纪：升腾》(Ultima Ascension)将推迟到今年九月发行。Origin 没有具体地说明原因，不过该公司的一名代表表示，Origin 需要时间来为消费者制作出最优秀的产品。

* 4月2日，GT 下属的电脑游戏制作公司 Cavedog 正式宣布取消游戏《极乐世界》(Elysium)的制作，制作小组的成员将被分配到其余的项目中去，其中包括主设计师 John Cutter，他将开始另一个新游戏的制作，该项目的具体内容会在稍后公布。Cavedog 的公共关系部门就此发言：“我们的任务是继续探索互动游戏领域并创造新的娱乐标准，这意味着我们计划在将来进入多个游戏类型制作的领域。由于我们已经开始发行和公布新年度的游戏产品，该小组的重组将确保我们未来的产品制作速度更快、更具魅力、更容易让玩家上瘾。”

新闻提供　天骄创作室　雷鸣
整理　Racer



东京电玩展简报

3月19~21日，日本电脑娱乐软件协会CESA在千叶县幕张召开了"东京游戏展'99春"。本次参展的游戏公司共182家，展出近400款游戏软件。

SQUARE推出了《前线任务3》及《圣剑传说LEGEND OF MANA》，前者由于在展示会前没有公布故引得众玩家驻足观看，《圣剑》的优美2D画面让人忆起SFC时代，也很受欢迎。ENIX似乎仍然很沉得住气，只是在其名曰"DQ神社"的巨大屏幕上展示了预计今年发售的PS大作《勇者斗恶龙Ⅶ》的DEMO，由于未能满足玩家试玩欲望，让人颇感遗憾。KONAMI公布了PS软件《Dance Dance Revolution》，近来其推出的一系列舞蹈及音乐演奏游戏很有市场。在PS上制作的音乐记录在记忆卡上后，可以将记忆卡插在《Dance Dance Revolution》的街机上使用。SEGA的DREAMCAST软件亦有不少被展出，令人期待的《莎木》最终决定于8月5日发售第1部。SEGA的铃木裕认为1张CD无法表现《莎木》复杂的世界观，故决定将《莎木》系列化。这部即将发售的作品名为《莎木 第1幕 横须贺》，第2幕以后的作品将在今年冬天发售。铃木裕表示就目前构想，《莎木》共有16章，但并不表示《莎木》将推出16部作品，也许1部作品会有若干"幕"构成。每部作品游戏时间约为12小时，除了固定的QTE战斗形式外（根据画面显示按对应手柄键），另有类似格斗游戏的拨招方式。5月1日东京举办的NETWORK JUNGLE上会公布《莎木》的最新情报。NAMCO在展示会上推出了为DC制作的第1款软件：著名格斗游戏《魂之利刃》的续篇《SOUL CALIBUR》，藉DC强大的机能，《SOUL CALIBUR》的画面水准颇高，人物柔和的动作及细致传神的面部表现给在场人士留下深刻的印象。NAMCO发言人表示游戏目前开发度只有30%，全部完成时无论是画面或人物动作将较目前有数倍提高。CAPCOM大概是本次展示会上最引人注目的公司，其为DC开发的《生化危机—code: Veronica》及《街霸ZERO3》均是玩家关心的热点。CAPCOM常务冈本吉起表示，CAPCOM的作品包括《生化危机》系列将在各种硬件上展现，其中包括次世代PS(即"PS2")。虽然本次展示会上未公布PS2的游戏画面，但在次日的美国任天堂(NOA)的主页上，人们惊奇地发现N64新作软件介绍中竟有1款《RESIDENT EVIL2》。这是继PS、SS(已中止)、PC及DC后第5种硬件平台上移植《生化危机》的系列作品，人们对CAPCOM的这种"博爱"态度褒贬不一。之后，CAPCOM方面又传来更加惊人的消息，CAPCOM已和SNK达成协议，将在今冬共同推出NEO GEO彩色掌机对应的最新格斗游戏，双方都将推出各自格斗游戏中的代表角色，SNK VS CAPCOM的梦之对战即将实现。冈本吉起另表示，该格斗游戏将同DC版前不久推出的《POWER STONE》具有互换性，且游戏角色不仅限于格斗游戏，CAPCOM拥有版权的一切角色都有可能出现在该游戏中。久未登场的WARP社长饭野贤治也在展示会上出现，他表示DC版《D之食卓2》将以GD-ROM3枚组的形式发售并独自表演了一段DEMO。硬件从3DO到M2到DREAMCAST，主角从罗拉到其亲子又到罗拉，游戏类型从CG冒险到FULL POLYGON 3D冒险，《D2》历经数年的变化发展开始让人有些摸不到头脑。有人问：饭野那胖子到底想搞什么？

日本第三届CESA大奖颁布

由日本电脑软件娱乐协会举办的第3届CESA大奖颁奖仪式于4月2日在日本东京召开。一年一度的CESA大奖是以一年中发售的游戏软件为对象由CESA会员、软件厂家及广大玩家通过投票选出。可以说其结果基本反映了当今日本电视游戏业的情况。

本次CESA大奖的预选软件是自1998年1月1日至12月31日期间发售的作品，经过严格挑选共有54款软件入围。经130186名玩家的参与，本届CESA共评出大奖1名，优秀奖5名，部门奖5名，审查员特别奖3名。最为耀眼的大奖被N64软件《赛尔达传说·时空之笛》捧走，去年11月发售的这款动作RPG以主人公丰富多彩的动作和引人入胜的情节备受青睐，销量突破百万，所获奖项众多，确是当之无愧的明星。

NAMCO的PS软件《山脊赛车4》获得优秀奖及画面奖，任天堂的N64软件《健康的比卡秋》获得优秀奖和角色奖，KONAMI的PS软件《BEAT MANIA》获得优秀奖及音响奖，KONAMI的PS软件《燃烧战车SOLID》和CAPCOM的《生化危机2》分别获得优秀奖。本次脚本奖由CHUNSOFT的土星软件《街》获得，审查员特别奖为DC软件《索尼克大冒险》、PS软件《古惑狼3》及GB软件《DQ之怪物集合》。



主机性能在PS2之上——任天堂新一代游戏主机秘话

面对PS2强劲的势头，任天堂终于坐不住了。在3月1日至5日意大利苏兰特召开的新闻发布会上，美国任天堂的会长哈瓦德·林肯终于向外界透露了其继N64及64DD之外新一代游戏主机的开发秘话。

据悉，新一代主机由一支名为"Art-X"的小组为中心开发，该小组曾负责N64硬件的开发工作。新一代主机的性能至少同索尼的次世代PS持平，某些方面已在其之上。最令人惊异的是，任天堂表示新一代主机将使用卡带以外的媒体，这是任天堂自FC时代以来首次使用非卡带媒体，因此十分引人关注。业界有消息称，任天堂的新一代主机将和次世代PS相同，使用DVD-ROM。任天堂对此未置可否，表示今年12月左右将向软件开发商公布新主机的详细情况。

附：任天堂硬件史

1983年7月	发售第一台家用游戏机FAMILY COMPUTER(FC)
1988年7月	公布FC后续机种SUPER FAMICOM(SFC)
1989年4月	发售便携掌机GAMEBOY(GB)
1990年11月	发售SFC
1992年11月	宣布同SONY共同开发SFC用CD-ROM(未实现)
1993年8月	公布开发64位机
1995年7月	发售32位体感VIRTUL BOY(VB)
1996年6月	发售NINTENDO 64
1996年7月	发售GAMEBOY POCKET
1998年10月	发售GB CDLOR

次世代PS续报

被日本游戏界称为"恐怖大魔王"的索尼次世代PS(PS2)着实引起了一场轩然大波，众多玩家对其技术性能表示震惊，而广大软件开发者对其评价莫衷一是。下面是一些日本著名游戏制作人对于次世代PS的看法，本刊对其评述加以概括，仅供读者参考。

▲ENIX/堀井雄二(代表作《勇者斗恶龙》系列)

非常强大的一台机器，无论是性能、DVD-ROM以及PC卡均令人十分期待……如果附上硬盘和键盘便是一台超级电脑。另外，《DQⅦ》也对应次世代PS(当然互相兼容了……)

▲SCE/《GT赛车》开发小组

PS版《GT赛车》的MOVIE画面完全能在次世代PS上用即时演算方法表现出来，画质将有几倍乃至100倍的提升。今后的赛车游戏将可以同电视转播节目媲美。

▲NAMCO/VS开发部(《铁拳》DEMO制作)

最初看到其数据时就象恐怖大魔王降临时一样吃惊。我们认为硬件已经进化到如此地步，开发者的感觉对将来游戏的发展更为重要。

▲RED COMPANY/广井王子(代表作《樱花大战》)

其厉害程度让人大笑……世界大概都变了，当然开发制作者也会更加辛苦。作为家电、孩子游戏、父亲观看DVD……索尼的世界战略让人脱帽。

▲CAPCOM/冈本吉起(代表作《生化危机》系列)

……以前我就认为如果不兼容就不行，索尼终于漂亮地完成了；虽然这曾被认为在技术上行不通，真是了不起。我已打算为其开发游戏，开发者简直是如鱼得水……

▲CHUNSOFT/中村光一(代表作《街》、《风来的西林》)

看过各种各样的硬件，受到如此大的冲击却是第一次。无论是CPU的演算能力及图像表现力已超越家用游戏机的范畴，是目前世界电脑的顶点。终于感觉到日本掌握世界电脑主权的日子到了。

▲ASCII/园部博之(代表作《达比骑师》系列)

看完硬件性能后，我并没有什么感想。我不靠硬件性能做游戏，也不在乎什么POLYGON数，还是看到实际的次世代PS感受它以后才能做软件。主机价格值得一提，最好便宜点(笑)。希望早日看到主机和手柄的模样，通常这些能激发我创作游戏的冲动。

▲BANPRESTO/索田贵信(代表作《超级机器人大战》系列)

无论从好的还是坏的意义上来说，这都是一台了不起的机器。要制作一款大家都认为是"次世代机的作品"，游戏画面全篇CG水准，想起昂贵的开发费用我现在便开始头痛。这会造成软件厂商的两极分化，也许是残酷的破产，但也许是业界重注活力的绝好机会。

新闻提供/吴波 编辑/AWEI

50元打天下 新天地领导价格革命

3月22日，北京新天地互动多媒体技术有限公司正式宣布，将从即将推出的《魔法师传奇——中文版》(Magic& Mayhem)开始，在唯真(Virgin)全线产品上推行全新的50元价格体系。

新天地的有关人士指出，此番出台的50元价格体系是立足于中国国情和软件市场实际情况的基础之上的，并且得到了唯真互动娱乐国际有限公司的大力支持。前不久，唯真总裁蒂姆切尼(Tim Chaney)先生的北京之行更增加了合作双方的相互信任，宾主双方就进一步加深合作的问题进行了广泛探讨，并对制定符合中国国情的价位问题达成了最终协议。协议将允许新天地在发行产品时按销售额的一定比例向唯真返还利润，这种在国际上已成型多年的利润核算方式将首次被应用于中国的游戏软件代理业中。它的特点和优点在于，合作双方将共同承担发展市场的重任，互惠互利，从而能更加紧密的合作。吸取我国电影业引进大片时分帐的成功经验，新天地将使国外精品游戏软件的价格合理化成为可能，率先在中国游戏业界迈出了可喜的一步。

据悉，《魔法师传奇——中文版》将是新天地推出的第一个50元的精品游戏，而另一大作，Eidos的《盟军敢死队：使命召唤》也将很快以50元的价格与国内玩家见面。

(编后：我们在分析去年国外家庭消费结构和比例后不难看出，在欧美，一款游戏软件的售价平均为40美金左右，占人均月收入的1.5%至2%，而国内的定价要远远高于这个比例，此次调整后的价位将与国外的消费比例基本持平。将精品游戏的价格"大众化"，新天地无疑带了一个好头。至于这种价格体系将对国内游戏市场产生什么样的影响，是否会促使其他厂商积极调整自己的价格策略，促进国内游戏市场价格体系向合理化发展，我们目前还难以定论。但有一点是最明了不过的，国内大众欢迎这样的举措。)

"魔法门"紧急通告

为了让国内玩家能够与世界各地的玩家同时享受到正版游戏的乐趣，上海育碧(Ubi)公司决定在国内与全球同步发行《魔法门之英雄无敌Ⅲ》。由于时间仓促，说明书制作得较为简单，据悉此时他们正在赶制更详尽的说明书，并将在印制完成后尽快发往全国各地经销商处，以满足国内玩家的需要。所有已购买正版《魔法门之英雄无敌Ⅲ》的用户，均可凭包装盒内的用户卡免费获取新版说明书，可以将用户卡寄至育碧公司，也可以在购买点免费换取。

另据报道，《生化危机2》的准备工作一切就绪，不日即将上市！此次育碧公司改进了包装盒的质量，印刷水平比以前有所提高，随产品还将赠送一套九张珍藏卡，是玩家值得收藏的精品游戏。

注：本刊上期新闻报道中"Ubi推出人主页大赛"应为"Ubi推出个人主页大赛"，特此更正。

EA入选最具活力厂商

日前，电子艺界(EA)被Forbes ASAP(美国福布斯杂志电子版)评为1998年最具活力的100家公司之一。这项评选活动分别从硬件、软件、外设、互联网、通讯、网络及半导体这7个类别中评出了美国在技术上最领先的公司。

电子艺界在软件公司中排名第34位，这个排名是基于市场分析家、金融专家和风险投资家评估的。专家们从以下6个方面对300家公司进行打分：1998股票、对变化的应变能力、市场机遇与营销经验、人力资源、同盟与伙伴以及增长前景。这是Forbes ASAP第二次进行最有活力的100家公司评选，电子艺界今年是第一次入选，并且是唯一榜上有名的娱乐游戏软件公司

电子艺界1999财年销售额估计为12亿美元，有望成为游戏出版界中第一个超越10亿销售额的公司。观察家评论："现在所有人都愿意与他们合作，因为他们能做最酷的软件，是市场领导者。"

《决战朝鲜》首发

4月17日，由金山公司西山居游戏创作室制作的战争策略游戏《决战朝鲜》在北京图书馆图新影院举行了首发式。此次首发式与八一电影制片厂的新片《铁血大动脉》首映式同时举行，互为呼应。金山公司亦首创了国内游戏广告的新形式，在电影开演之前加上了颇具震撼力的30秒游戏广告。

游戏首发式及电影首映式后，还进行了游戏热卖现场抽奖活动，一些购买游戏的观众分别幸运获得了《金山词霸Ⅲ》经贸版、《WPS2000》及价值8000元的恒生赛扬300A台式电脑。此次游戏有奖销售活动将持续到1999年6月1日，此前购买游戏的玩家把用户回函卡寄至金山公司即可参加抽奖，恒生公司为本次活动的独家赞助商。

EA推出优惠升级活动

《模拟城市3000》是电子艺界(EA)今年推出的力作，其英文版及中文版已在国内相继上市，颇受玩家和媒体的好评。为了感谢广大玩家对于该游戏的喜爱和大力支持，电子艺界将对《模拟城市3000》英文版用户开展优惠中文版升级活动，即所有购买了《模拟城市3000》英文版的玩家持有关的证明，都可以以最优惠的价格获得该产品的中文版本。该优惠升级活动的时间将从这款游戏的中文版发布之日起开始，至1999年9月1号止。

"梅利莎"——美丽杀手！

对于全世界的电脑用户来说，3月26日又是一个黑色的星期五。在这一天，全球有数以百万计的电脑感染了一种被称为"梅利莎(Melissa)"的病毒，包括微软公司在内的数十家美国大公司不得不关闭了它们的电子邮件系统，美国联邦调查局也首次针对电脑病毒发出了警告。

据反病毒专家刘旭介绍，这是一种具有蠕虫、宏病毒、word97病毒、word2000病毒等多重特征的全新病毒。该病毒会从被感染电脑的邮件通讯录中选出前50名的地址，自动向它们发出邮件，收到邮件的人只要打开附件，电脑就会感染上病毒，被感染的电脑又会自动向另50个地址发出带病毒的邮件。就这样，这种病毒以几何级速度在全球迅速传播，虽然它是3月26日才最终编制完成的，但仅仅这一天之内就已感染了全球数以百万计的电脑。

不过，国内的用户现在不必紧张，因为就在"梅利莎"开始肆虐的第二天，我国的反病毒企业——北京瑞星公司就已经将其侦测到，并在6小时之内拿出了反毒方案，推出了最新版的瑞星杀毒软件9.0(9)版。另据了解，国内的其他反病毒厂商也已很快推出了升级版本，从对新型病毒的反应速度来看，我国的反病毒技术已经达到了世界领先的水平。

(编后：去年大家刚刚制服了CIH，HAPPY99就随着新年来了，不过可不是来祝福的，它的攻击目标也不再是单机，而是网络！"梅利莎"则也是一种更为险恶的网络病毒。我们不难发现，随着国际互联网的普及，电脑病毒的制造者已不再满足于普通文件型病毒的炮制，开始将黑手伸向了互联网，类似"HAPPY 99"、"梅利莎"等邮件型病毒已经开始大量出现，病毒网络化的趋势应引起反病毒业界的高度关注。)

第二届中关村电脑节 即将开幕

据悉，第二届中关村电脑节将于1999年5月4日至8日召开，此次电脑节将以"发展知识经济，推进中国信息化"为主题，围绕"电脑与教育"、"电脑与健康"、"电脑与网络"三条主线开展丰富多彩的活动。

电脑节期间，有关硅谷时代创业投资、海峡两岸IT产业技术贸易交流合作、电脑与网络专题等各种研讨及恰谈会将给业内各方面人士提供一个交流与合作的机会。北京展览馆将举办"计算机应用技术展览交易会"、"电脑与教育展览会"，旨在展示电脑与通讯、网络，电脑与教育等领域的最新软硬件产品及技术；此外，电脑节组委会还将与《中国计算机报》和《中华工商时报》共同举办"全国十大知名电脑品牌"用户投票活动，以及科技人才洽谈会和一系列科普活动。

"黄金眼"看《游戏人生》

电子游戏进入中国已经有十年的时间，游戏爱好者也伴随着游戏的成长而成长起来。世纪之末，回首电子游戏在国内发展的这十年，每个玩家心中一定会是感慨万千。由北京黄金眼科技有限公司策划制作完成的《游戏人生》是国内第一张全面介绍游戏文化的光盘，它对国内电子游戏的发展历程进行了全面的回顾，内容涉及TV、PC上的百余款游戏，配合精彩的画面和动画，极具收藏价值。对于新玩家来说，光盘中的经典回顾可以帮助他们了解游戏历史；对于高手来说，光盘中一些不可多得的精彩游戏画面和动画将是一个惊喜。

《游戏人生》可看作是一部RPG，它采取游戏的方式与玩家共同探讨游戏文化，详细介绍了角色扮演类、战棋、即时策略类、育成及恋爱冒险类、益智娱乐类、冒险及解谜类、格斗类、体育类、动作类等各种类型的游戏。光盘中还收集了十几篇不同风格的文章，包括回顾游戏历史的《十大风云游戏》、体会玩家心声的《伴随我的十年》、根据游戏情节改编的小说《狂人日记之倩女幽魂》、游戏评论性文章《三国玩家说》、《一个制作人想说的话》等文章。每篇文章都是资深玩家或业内人士的肺腑之作，体现了不同爱好者对游戏的不同理解。

致福诚邀业界高手 网际畅游即日成行

日前，由著名调制解调器生产厂商致福讯息(中国)有限公司主办的"GVC－INTERNET大学"系列讲座活动在北京大学举行。致福公司力邀了YAHOO、太阳计算机系统公司(中国)、思科系统网络技术有限公司(中国)、康柏电脑香港有限公司、美国网威公司等著名厂商中的六位IT专业人士现身演讲，就21世纪INTERNET发展的主流、管理与合作、综合业务等大家关心的热门话题进了探讨。

就此活动，致福公司执行副总经理龚书弘先生指出："主要是想通过

IT公司的精彩报告，使在京高校群体对21世纪INTERNET的发展趋势及巨大变革有更清晰的概念，推动全民上网热潮，并深化报告厂商的品牌形象及未来世纪产品的发展趋势。”

“电教”博览会将在京召开

当今世界已进入信息时代，为了适应国际国内飞速发展的教育电视、视听、电教多媒体、网络设备和软件市场的需要，促进中国现代教育技术的深入发展，中国国际企业合作公司和中华人民共和国教育部电化教育办公室将联合举办“'99中国国际教育电视/电教多媒体技术、设备和软件博览会”。本届博览会将重点展示用于教育领域的多媒体计算机、电脑影视制作系统，传统摄、录、编、播、发等硬件设备，以及在上述硬件环境中使用的软件。目的在于把中外教育电视、视听、电教多媒体技术、设备和软件的最新研究成果及最新教育软件介绍给电化教育界和电视节目制作行业的广大用户，便于为用户单位在设备升级，更新换代上提供更广泛的选择。

本届博览会还将举办电教、视听、多媒体技术讲座，为广大电教工作者提供广泛交流的机会。本届博览会定于1999年10月21日～24日在北京中国军事博物馆举行。

《龙文听霸Ⅱ》粉墨登场

近日，北京龙文科贸有限公司隆重推出了《龙文听霸Ⅱ》（以下简称《听霸Ⅱ》）。该软件总结了以往开发、策划的成功经验，从几万名用户的反馈意见中汲取营养，内容丰富详实，题材新颖独特，画面精美流畅，在各方面都有更高、更强的表现。

《听霸Ⅱ》容量巨大，包含4CD，录音总量超过100小时，并配有大量的视频影像，精心营造成精彩纷呈、视听一体的多维听力空间。其中所有的录音资料均由美国权威语言教育机构精选提供，发音清晰纯正，并由北大、北外多位专家教授从科学的角度进行分析和整理。该软件具有很好的交互性，操作友好。《听霸Ⅱ》精选的内容都是最新的资料，涉及时事、人物、新闻、金曲、影片等。

GVC新款显卡今春上市

据悉，致福讯息公司（GVC）今春将率先推出采用Savage4图形加速芯片的GBA－420显卡。这款显卡是业界最先推出的AGP 4X设计方案之一，不仅具有令人惊异的3D性能，还提供了完整的Microsoft DirectX 6.x& 7.x系列3D增强功能集，并且对Intel Pentium Ⅲ和AMD K7等最新一代处理器做了相应的优化。另外，GBA－420显示卡还会针对商用、专业和游戏应用等不同层面推出相应的配置，它是基于中高档商用和家用多媒体的全新设计。

国产数字手柄上市

据悉，“大手智能游戏手柄”将于5月隆重上市，这是由北京久翰德电脑技术公司新近研制开发的一款新型手柄，也是第一款国产数字式手柄。该手柄可对各个按钮进行编辑，使之与键盘上的某个键建立对应关系，也可以设置组合键功能，即一个按钮对应几个键（最多4个），按下按钮相当于所设键按顺序按下，键间的时间间隔还可灵活调整。如此一来，用手柄发出“必杀技”就易如反掌了。

大手智能手柄通过并口与电脑相连，可以与接在声卡上的普通手柄以及键盘同时工作，互不影响。除此之外，该手柄还可用于笔记本电脑，而普通手柄是无法做到的。

销售信息
连邦PC软件销售分类排行榜

名次	游戏娱乐软件	教育学习软件	实用工具软件
	名称	名称	名称
1	心跳回忆	雅奇电脑家教7.0	KV300
2	盟军敢死队中文版	全国计算机等级考试一级	瑞星杀毒软件
3	三角洲特种部队	开天辟地Ⅱ	东方快车2000
4	风云（双CD）	翰林汇多媒体教程	超级解霸5.5
5	大富翁4	随心所欲说英语	KILL98认证版
6	三国群英传Ⅱ	畅通无阻	行天98
7	半条命	即学即会OFFICE97	VRV套装
8	极品飞车3	电脑学校2000	VirusScan
9	古墓丽影3	听力超人	东方不败
10	无限战车	轻松学会五笔字型	PC—CILLIN98

国内最新游戏上市追踪

上市日期：1999年05月

本栏编辑：Racer

本期力作：
盟军敢死队：使命召唤



盟军敢死队：使命召唤(Commandos: Beyond The Call of Duty)



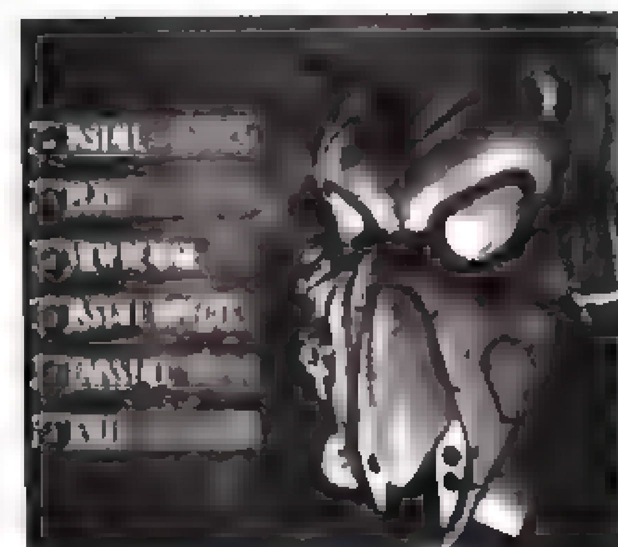
游戏类型：实时战术
出品公司：Eidos
上市代理：新天地
系统要求：P166/32MB
推荐配置：无
参考价格：¥50

直到小编们已将年初down下的DEMO打穿两遍，这款资料片终于上市了！自称“敢死队”高手的丹一马当先冲入敌阵，不想转眼之间便“壮烈牺牲”。新的任务异常艰险，丹将Hard换成了Easy，依然寸步难行，连连“捐躯”沙场，可见难度之高。

新游戏包括8个全新任务，特种兵们将转战英吉利海峡、波恩、贝尔格莱德、荷兰和克列特岛等地，场景地图2倍于前作大小，图形质量也有大幅提升，可运行在1024x768分辨率下。新增了香烟、石块、手铐、来复枪、氯仿、电棍等众多杀敌利器，并有两位新的角色加入游戏；Eidos这次还在游戏中加入了背景音乐，那感觉您还是自己去体会吧！

据透露，《盟军敢死队：使命召唤》将作为新天地公司首批推出的50元精品游戏之一，玩家们可有福了！

异尘余生Ⅱ中文版(Fallout 2)



游戏类型：RPG
出品公司：Interplay
上市代理：第三波
系统要求：P90/16MB
推荐配置：无
参考价格：¥148

真的很难用有限的文字来描述这款游戏，我只能说，这是一款真正的RPG大作。

《异尘余生Ⅱ》延用一代那种多重路线的架构，采用开放式设计，游戏中并没有关卡的限制，玩家在这个世界中享有绝对的自由！这款游戏在画面及音乐、音效的表现上应该算是中规中矩，仍旧保留了其前作的风貌，核战后满目创痍悲凉景象的画面，配上充满50年代味道的音乐，游戏气氛非常凝重。

游骑兵很早就在编辑部里到处“鼓吹”、推荐这款游戏（怀疑其大脑已受“辐射”过度），无耐小编E文太差，只好将之放在珍藏之列。不过这次可是中文版，小编终于可以畅游其中了。

国王密使：永恒的面具(KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY)



游戏类型：动作冒险
出品公司：Sierra
上市代理：武汉奥美
系统要求：P133/32MB
推荐配置：无
参考价格：待定

故事发生在祥和的国度达文垂。由于一个邪恶的家伙破坏了镇国之宝，象征时间、真理、光明和秩序的永远的面具被分成五块并散落到各处，这个王国的一切，包括王室都被邪恶的魔法变成了石头。只有一个普通的年青人CONNOR，因在不幸发生时找到了一块永恒面具的碎片而没有被变成石头，他自然要担负起去寻找其他所有面具碎片的责任，使王国恢复原有的生气。

《永恒的面具》中采用了最新3D和影像控制技术，玩家可以在第一人称和第三人称间自由转换，加上精彩的战斗和发人深省的谜团，可以保证这集《国王密使》的挑战性远远超过了其前作。

GT超级名车赛(Sports Car GT)



游戏类型:赛车

出品公司:电子艺界

上市代理:电子艺界

系统要求:P166/32MB

推荐配置:无

参考价格:¥149

赛车迷们可能刚刚才熟悉"极飞3"中的赛道,EA便又给大家带来了这款全新的赛车游戏,它的推出正好填补了《极品飞车:孤注一掷》(即大家所称的"极飞4")面世之前的空白。

《GT超级名车赛》比传统系列的赛车游戏难度要高,它使用真实的车辆物理特性模型,具有超真实的操控感。除此之外,游戏亦提供了极为真实的车辆设置,例如:比赛中调整油料多少、前后四轮胎的胎压材料、悬吊系统软硬,还可调整前后扰流板的角度,以适应不同弯度跑道的需求等,临场感十足。

这款游戏支持网络对战,不仅可以自娱自乐,还可以同时比多个玩家一较高下。

摩托世界锦标赛(Superbike World Championship)



游戏类型:赛车

出品公司:EA Sports

上市代理:电子艺界

系统要求:P166/32MB

推荐配置:无

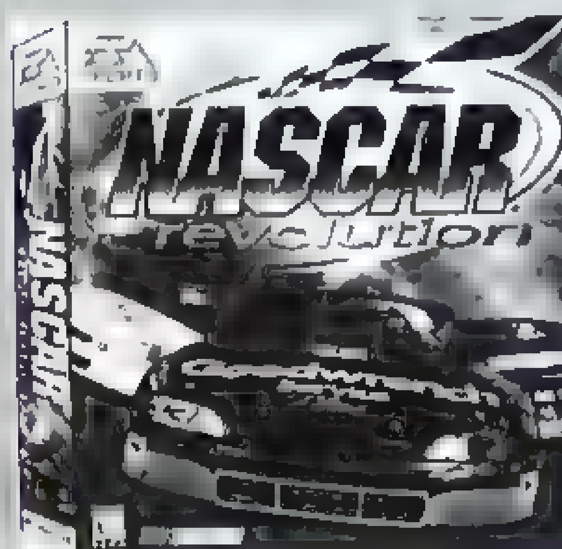
参考价格:¥149

在人们的印象中,一向以制作运动类游戏著称的EA Sports似乎对赛车类游戏不是很感兴趣,不过现在不同了,赛车游戏的巨大市场潜力使得他们终于推出了第一部摩托车游戏——《摩托世界锦标赛》。

这款游戏的逼真程度非常接近于真正的摩托车赛事;游戏中的所有比赛都是参照1998年Carl Fogarty世界杯车赛而设计制作的,玩家将可以一览所有摩托车世锦赛上的正式摩托车、赛车手以及赛道,其全新的3D造型、动画及动作设计栩栩如生。游戏中所有的摩托车选项设置完全根据真实的驱动、变速以及悬吊系统而设计完成,在真实性提高的同时,操控上的难度也相应增加,结果当然是更加紧张和刺激。

这是可以一款可以与《摩托英豪Ⅱ》媲美的摩托车游戏。

云丝顿赛车之革命(Nascar Revolution)



游戏类型:赛车

出品公司:EA Sports

上市代理:电子艺界

系统要求:P200/32MB

推荐配置:无

参考价格:¥149

《云丝顿赛车之革命》是EA Sports继《极品飞车》系列之后推出的一款新作,并早已打入了"尖端100的(TOP 100)"排行榜。

游戏内容十分丰富,总共有31辆云丝顿巡回赛的正式跑车和驾驶它们的赛车手亮相,另有6辆虚拟的跑车可供玩家选择,游戏还提供了17条由云丝顿巡回赛认定的跑道。漂亮的画面当然是现代游戏必不可少的,除此之外,这款游戏的音效也十分出色,不同引擎加油、各式排档加速等效果的配音各不相同,玩家甚至可以做到听声辨"车"。竞赛时伴有实况报导,由云丝顿巡回赛著名播音员包尔杰克司与班尼帕森司共同播报,临场气氛烘托得极佳。

游戏支持多人模式,可通过电缆连接、局域网等多种方式来进行游戏。玩家可选择单一赛车模式,也能选择自定义的多人游戏模式。

世纪战略



游戏类型:战棋

出品公司:北京逆火

上市代理:尚洋电子

系统要求:P166/16MB

推荐配置:无

参考价格:¥65

游戏从世界各国的武器装备中取材,将各国的精英武器汇萃一堂供玩家使用。从第一次世界大战的三翼螺旋桨飞机到现代最先进的F-117隐形战斗机,从坦克的雏形"水柜"到陆地霸王M1-A1,所有武器都按比例微缩成三维模型展现在玩家面前。

游戏的AI较以往的战棋游戏有了长足的进步,在作战过程中,电脑的战术是灵活多变的。一方面,电脑会利用兵种之间相互克制的原则,针对玩家的进攻部队派遣合适的军队抵御;另一方面,电脑能够抓住玩家的纰漏,在其大举进攻而疏于防守的情况下,采用奇兵突进的策略偷袭玩家的根据地。

玩具兵大战Ⅱ



游戏类型:即时策略

出品公司:3DO

上市代理:上海育碧

系统要求:P90/16MB

推荐配置:P133/32MB

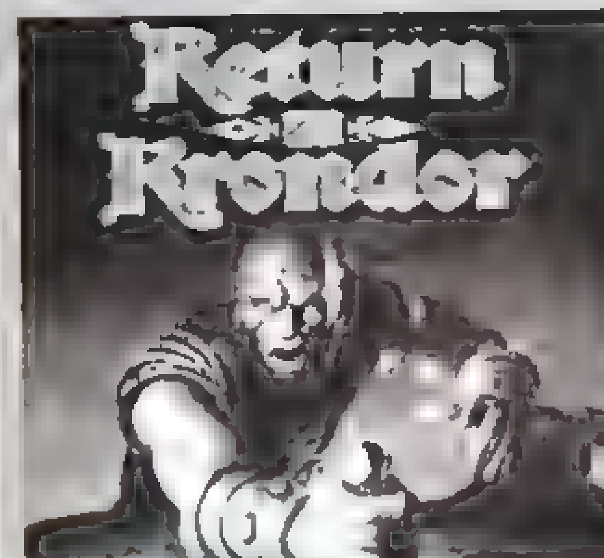
参考价格:¥148

一拿到这个游戏,我就在琢磨它的操作设计得如何,一想起一代中那种别扭的操作就头痛。其实这是一个很有创意的游戏,小编还是非常喜欢的。果然不出所料,这次3DO在《玩具兵大战Ⅱ》的操作界面上做了革命性的改善,操作上方便、流畅多了。

育碧公司还对这款游戏进行了汉化,游戏具有全程中文语音和紧张激烈的音乐。玩家要带领部队转战于人类世界和塑料世界之间,参与空前激烈的战争冒险。看着那一个个塑料玩具兵左突右杀,在厨房、卧室与蟑螂搏斗,仿佛就是自己童年常玩的那种"战争"游戏。

这款游戏支持多人模式,可以进行1-4人同时作战。

重返克朗多(RETURN TO KRONDOR)



游戏类型:RPG

出品公司:Sierra

上市代理:武汉奥美

系统要求:P133

推荐配置:无

参考价格:待定

故事发生在MIDKEMIA星球上最大、历史最悠久的城市——克朗多。时间大概在克朗多发生叛乱的一年之后。一个海盗意图使用黑暗魔法使自己获得不朽的灵魂,为此他需要收集很多很多的黄金,他这种人为了达到目的是什么事都干得出来的,玩家的任务就是去阻止他。

《重返克朗多》中有11个极具特色的战斗历险,其创意都来自当今美国最受欢迎的科幻小说家RAYMOND E FEIST的作品,可谓精彩纷呈。其最大的卖点是提供了玩家所渴望的一切——个性分明的角色、阴谋、炼金术和怪物。

英雄传奇Ⅴ:巨龙之火(QUEST FOR GLORY:DRAGON FIRE)



游戏类型:RPG+策略

出品公司:Sierra

上市代理:武汉奥美

系统要求:P133

推荐配置:无

参考价格:待定

故事中的西玛利亚岛国发生了大事——国王被谋杀,人们要决定谁来接替国王的位置。作为英雄,玩家旅游到此本想享受一番异地风情,而如今就要去帮助岛国人民去揭开迷雾。我想大家从名字就知道了这是一款与龙有关的游戏,玩家的任务就是向袭击城镇的残暴恶龙挑战,直至通过传统的权力考核,最终登上王座。

这部《英雄传奇》将把玩家带入一个激动人心的冒险故事,更将动作、解谜、魔力提升到了一个新的境界。相信绝妙的3D人物、丰富眩丽的场景、惊心动魄的故事情节,必将给玩留下深刻的印象。

象棋路边摊:连将杀



游戏类型:益智

出品公司:盈业资讯

上市代理:第三波

系统要求:P100/16MB

推荐配置:无

参考价格:待定

自古以来,象棋这种游戏就在民间广为流传,虽然老幼皆宜,但却易学难精,真正要想有所建树,不断地观摩学习与对战讨教是必修之路。这款"连将杀"就是根据象棋中所谓的"残局"来设计的,对于研究棋局、增长棋力不无裨益。

应该说,棋类游戏的重点在于AI设计,如果AI低劣的话,就算画面、音乐、情节如何引人入胜也是费力不讨好的事。而这款游戏采用"残局式"布棋,开局即十分棘手,可以充分调动玩家的思维能力,不仅要纵观全局,还要步步为营,这就是"残局"的引人之处。

这款游戏虽说在画面、音乐方面表现平平,但是在棋局的设计上却十分精到,值得玩家好好地去琢磨琢磨。



经典的角色扮演游戏《魔法门》系列和同样经典的回合策略游戏《魔法门之英雄无敌》系列，让玩家们记住了New World Computing这个名字。而他们前不久推出的《魔法门之英雄无敌Ⅲ》再次带领玩家当了回"皇后复兴之圣战"中的英雄。也许是因为有"血缘关系"的缘故，国内一下子也多了不少《魔法门Ⅵ》的忠实拥护者——即使《魔法门之英雄无敌Ⅲ》异常走红，但谁也无法忘记《魔法门Ⅶ》的存在。现在，这款《魔法门》系列的最新续作的开发工作已经进入了最后的冲刺阶段，让我们来看看这个弦上之箭又有了哪些改变吧。

背景与剧情

在皇后凯瑟琳打败了巫师(Necromancers)和它父亲的不死亡灵之后，埃拉西亚迎来了和平的年代。但是，这场战争却导致王国的边境需要重新划分。位于埃拉西亚王国与精灵族的艾里(Avlee)王国之间的哈蒙代尔(Harmondale)陷入了两个王国的纷争之中。最高统帅马克汉公爵(Lord Markham)决定举行一场名为"搜寻猎物"(Scavenger Hunt)的比赛来决定这片土地的归属问题。游戏的起点在位于争端范围内的埃莫洛德岛(Emerald Island)上，与马克汉公爵交谈之后，玩家便开始尝试赢得这场比赛。需要搜索的目标分散在岛上的各处，虽然听起来并非难事，但这仅仅是漫长冒险旅途的开头。

尽管皇后凯瑟琳暂时平定了埃拉西亚的暴乱，但是更可怕的恶魔正对这片看似宁静的大陆虎视眈眈——他就是那个与皇后凯瑟琳和她丈夫非常亲近的人(玩过《魔法门之英雄无敌Ⅱ》的玩家该认识他)，同时巫师们也正在重新集结力量，并计划从埃拉西亚中最薄弱的地方东山再起。此时的玩家不但要保卫城堡、完成任务，还得帮助王国的近邻。哈蒙代尔的附近除了有精灵和人类的王国，还有矮人王国，他们都在争取玩家的支持，以对付巫师和其它王国。

《魔法门Ⅶ》的界面将与6代大不相同，它提供了更有涵义的对话(事实上其中的对话远远多于6代)，更多的为故事设定的角色大大增强了游戏氛围的营造

职业与升迁

前代在职业方面的设定非常中规中矩，而《魔法门Ⅶ》则在原先的基础上(6种职业——骑士、游侠、法师、牧师、巫师和射手)新增了3种职业——僧侣(Monk)、浪人(Ranger)和盗贼(Thief)。在6代中，每种职业都可以通过完成任务得到新的头衔并且提升生命和魔法点数。而7代中，每种职业还可以进行第4种头衔的升迁，这种升迁会与第3种头衔并列出现——玩家在进行第2次升迁时可以选择代表光明或代表黑暗(虽然这在提升属性和能力方面没有太大的区别)。比方说，骑士可以升为代表光明的王者(Champion)或是代表黑暗的黑骑士(Black Knight)；盗贼则可升为刺客(Assassin)或是间谍(Spy)。毫无疑问，玩家在游戏中只能选择其中一方升迁，不同的头衔将为玩家带来不同的际遇，因为一些特殊的任务是需要不同的头衔才能完成的。换言之，玩家想在一次游戏中玩出所有的任务基本是不可能的，除非拿起"修改"这把攻无不克的大刀。

新增职业介绍：

▷僧侣：空手道方面的专家，擅长赤手攻击和躲避。在第一次升迁之后，可以学会肢体(Body)、意念(Mind)、灵魂(Spirit)这三种系别的魔法。

▷浪人：与游侠相对的职业。玩过6代的玩家都知道，游侠在武器战斗方面略逊于骑士，但却可以施放牧师拥有的肢体、意念和灵魂这三种救护魔法。而浪人在一定程度上也是个厉害角色，他可以施放法师擅长的火系、水系、土系、气系这四种进攻魔法，并可以比游侠获得更多的魔法点数。

▷盗贼：队伍中盗贼的存在，在许多时候可以带来好处。盗贼是非常强健的战士，他的体力仅次于骑士。尽管他的武器和防具的潜力不如游侠和浪人，但是只有他才能将偷盗、解除陷阱以及发现隐藏之门的技能提升到大师的境界，而其它职业只能适度提高。在升迁之后，盗贼还可以学习进攻系魔法，尽管会有许多限制。

种族的选择

在早期《魔法门》系列游戏中，玩家除了可以选择角色的职业之外，还可以选择他们的种族，但在《魔法门Ⅵ》中却取消了这样的选择。如今，《魔法门Ⅶ》重新确立了这种选择的必要性，玩家又可以在人类、精灵、矮人或是大耳怪中选择自己喜欢的一种了。

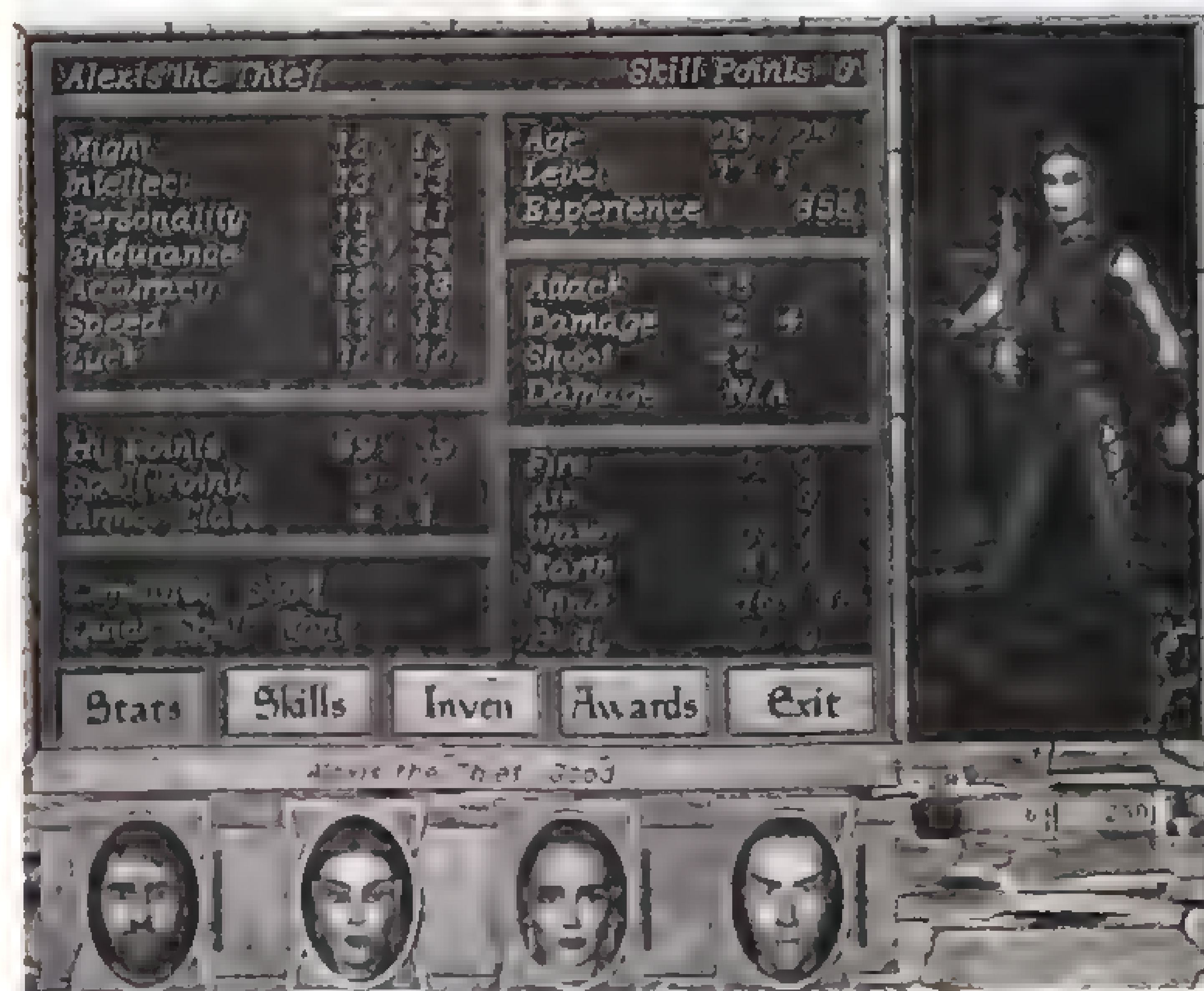
种族特征：

▷人类(Human)：人类是中性种族，各项属性都很平均，没有明显的特长。不如矮人强壮，不如精灵敏捷，不如大耳怪快速，不过也没有明显的弱点。此外，对灵魂和肢体魔法有较强的抵抗能力。

▷精灵(Elf)：精灵在力量和耐力上比较欠缺，以致他们无法成为很好的战士。然而，他们的智力和精准却是各种族中最强的，因此他们是成为法师和射手的好料。精灵对意念魔法有很好的抵抗力。

▷矮人(Dwarf)：矮人先天是战斗的种族，他们的力量与耐力无与伦比。成为骑士、战士和浪人对矮人而言是很好的选择。不过，他们的速度和精准也是各个种族中最糟糕的。土系和水系魔法往往对矮人无可奈何。

▷大耳怪：(Goblin)：大耳怪的强壮并不逊于矮人，并且是速度最快的种族，但他们的智力和魅力是最差的。他们可以成为好的战士和盗贼，但是施放魔法显然不是他们的强项。他们最不担心气系和火系魔法的攻击。



技能和魔法

除了新的职业和种族，《魔法门Ⅶ》还加入了一些新的技能。如僧侣的空手道技能，随着职业的升迁，可以造成的伤害也越大；躲避术则是另一种意义上的护甲；偷盗技能可以让盗贼通过点击NPC来盗窃他们的金钱和物品，技能的等级越高成功的机率也越高，不过，若是在城里偷了东西，城中的守卫就会自动发起攻击。另外新增的两种技能是：武器大师(Arms Master)，令战士能够更快地出手并且造成更大的伤害；怪物鉴定，可以让玩家看到怪物的各项属性。

6代的技能提升有三种等级：基本、专家、大师。《魔法门Ⅶ》增加了一个更高的级别"祖师"(Grand Master)。毫无疑问，达到这个等级可以使该项技能达到更强的程度。在魔法技能方面，《魔法门Ⅶ》并没有增加新的系别，但是却对不同职业学习魔法的限制做了更合理的改善。在6代中，只要玩家愿意就可以让射手学到比法师还多的魔法，而在《魔法门Ⅶ》中，这样的情况不会再出现，如射手、游侠等职业需在升迁之后才能学习魔法，这样一来，法师和牧师的地位就更为重要了。

怪物

《魔法门Ⅶ》中的不少怪物来自《魔法门之英雄无敌Ⅲ》，当然也有一部分也在《魔法门Ⅵ》中出现过，但是超过半数以上的怪物都是全新设计。在埃莫洛德岛的东北方聚集了许多龙蝇(Dragonfly)，而城中则有许多守卫在巡查。若是将龙蝇引到城中，守卫会

帮助玩家一同与龙蝇作战。这实际上是《魔法门Ⅶ》在怪物设计上的又一突破。

在《魔法门Ⅵ》中，怪物似乎永远只会对主角进行攻击。而在《魔法门Ⅶ》中，不同类的怪物之间会相互攻击，这样玩家就不会感到是在孤军奋战了。

其他改善

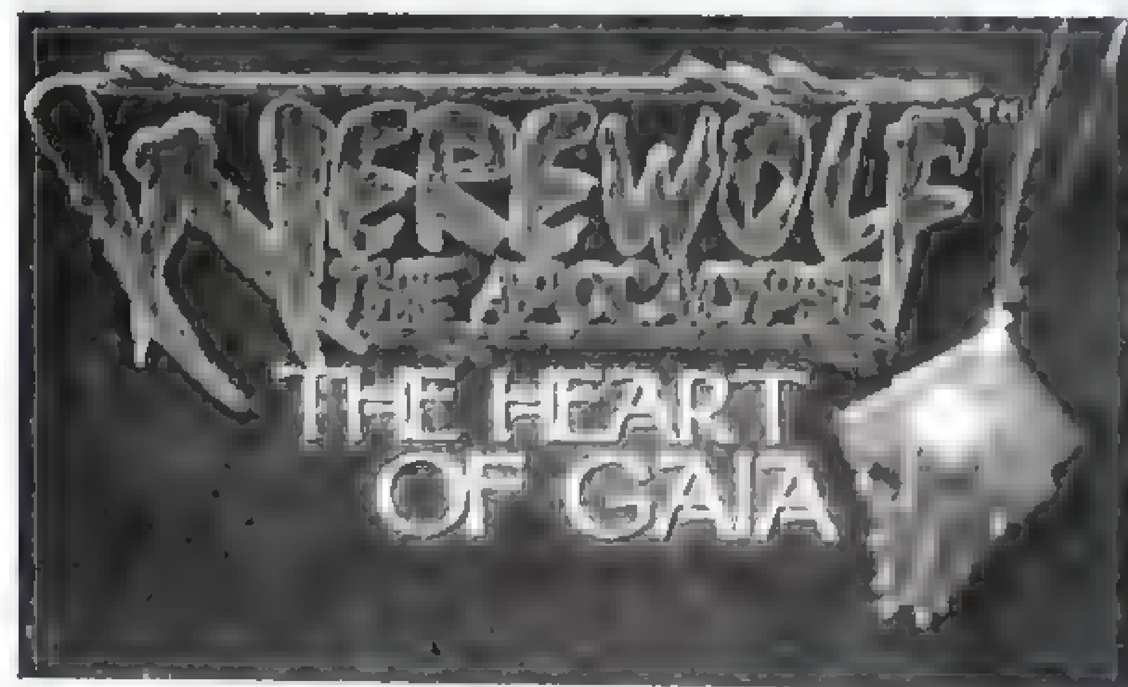
作为续集，《魔法门Ⅶ》在职业、种族、技能、怪物等各个方面，都有了全新的改善，其中不少改变也是玩家的要求。游戏在图像上支持 3D 加速卡，这样一来，原来一直被玩家垢病的图像不佳的弱点，在 7 代中得到了百分之百的弥补。而且，3D 加速不仅改善了严重的马赛克，更加强了各种魔法施放时的光影效果。此外，为了让那些对角色扮演游戏较陌生的玩家可以更快地深入游戏，《魔法门Ⅶ》还在初始队伍中加入了一个被雇佣的导师来指导玩家如何在《魔法门Ⅶ》的世界里行走。可以预见，即将在 5 月发行的《魔法门Ⅶ》势必将引起新一轮经典角色扮演游戏风潮。

HIGH LIGHT

最后要告诉大家的是，曾经将《魔法门Ⅵ》汉化的上海育碧在进行《魔法门之英雄无敌Ⅲ》汉化的同时已经着手准备《魔法门Ⅶ》的中文翻译工作，如果没有太大的意外，大家应该在今年暑假就能玩到《魔法门Ⅶ》的中文版了

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Might & Magic Ⅶ
For Blood and Honor
游戏类型：角色扮演|RP|
制作公司：New World Computing
上市时间：1999 年 5 月
期待程度：★★★★☆



狼人启示录

恐怖类游戏是当今游戏界的中流砥柱。每年我们都能目睹夜晚还魂的尸体，或者去历史上著名的恐怖谋杀案的现场进行调查。有一点不变的是，我们总是让那些怪物越来越恐怖，却从未尝试过让主角充当畸形人。现在 DreamForge 和 ASC Games 决定彻底争脱角色的束缚，制作了以战争中的黑暗世界为背景，以怪物为主角的《狼人启示录——戈雅之心》。

虽然，具有复杂的情节和角色设计的动作类游戏与我们尚有一段距离，但《狼人启示录》显然已向这个方向迈出了一大步。《狼人启示录》的背景情况是用一种很含蓄的方式叙述的，想理清头绪可得费些时间，但这并不是一件坏事。事实上，DreamForge 透露，故事情节是这个游戏最精彩的部份。"我们首先考虑的就是故事情节，而狼人恰恰是最能展开故事情节的角色。"

DreamForge 擅长制作角色扮演类游戏，但这次所讲述的"狼人"故事其精彩程度大大超过了角色扮演。他们认为，角色的开发是重要的，但游戏中的"自我发展"更重要。另外，《狼人启示录》采用的是单一剧情模式而非多路线结构。所以玩家必须经历那些引起紧张情绪的停顿，如果跳过每个细节，那么你将漏掉每个环境的精髓。

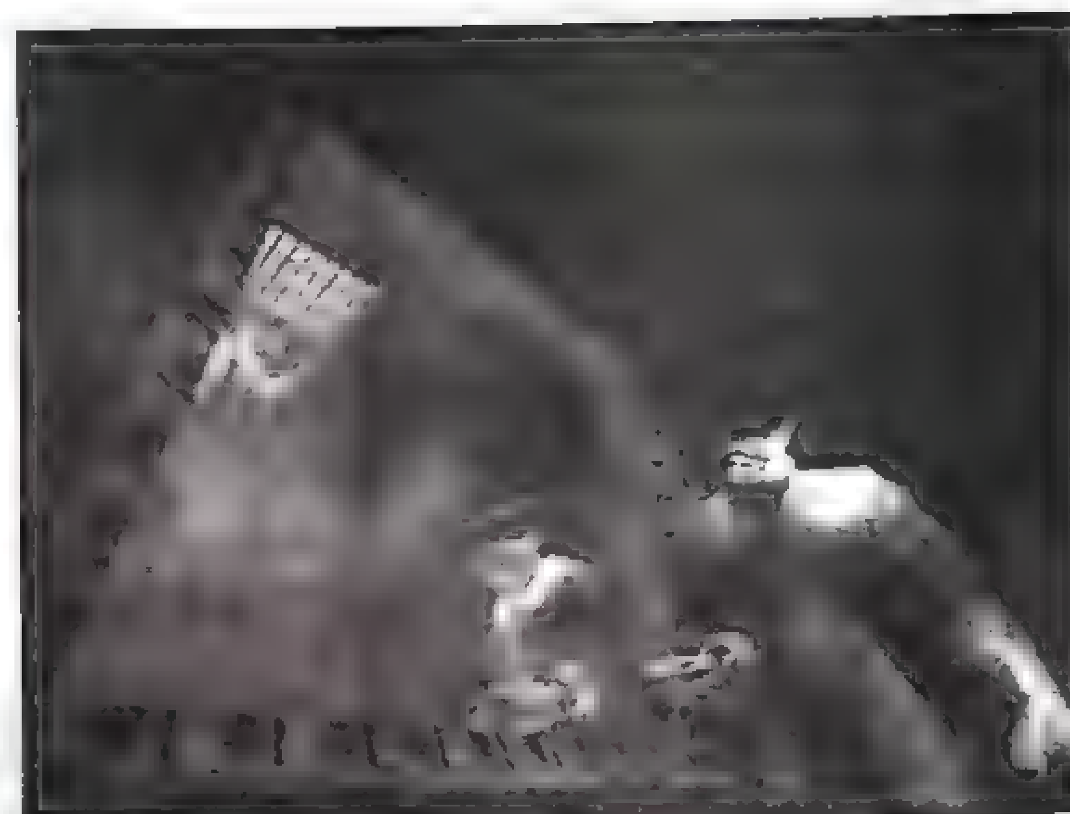
在游戏中玩家将扮演 Ryan 这一角色——具有古老的狼人种族怀特郝勒(White Howlers)血统的年轻人。这个古老的狼族，在很多年以前被空白旋转舞者(Blank Spiral Dancers)部落诱惑而堕落。游戏中共有 13 个这样的种族，每个种族都有它自己的特性和能力。游戏以 Ryan 目睹他的人类母亲被杀的场面开头，在愤怒的驱使下 Ryan 第一次变形为狼人，并将杀害母亲的凶手处死。不久后，一个狼人的声音告诉了 Ryan 他的真实身份以及在这宇宙中所处的地位。Ryan 站在伦敦的一个街角开始了他的冒险。他试图找出他母亲被害的原因以及他的父亲是谁，当然啦，这可不那么容易。虽然在黑暗的宇宙中作为一个狼人是一种荣誉，但同时这又是一项痛苦的折磨——没有种族，没有朋友。Ryan 完全处于一个边缘的地位，是凡人世界和狼人世界的被放逐者。

ASC 和 DreamForge 都将《狼人启示录》归为具有角色扮演成份的动作冒险类游戏。这意味着，这将是一个

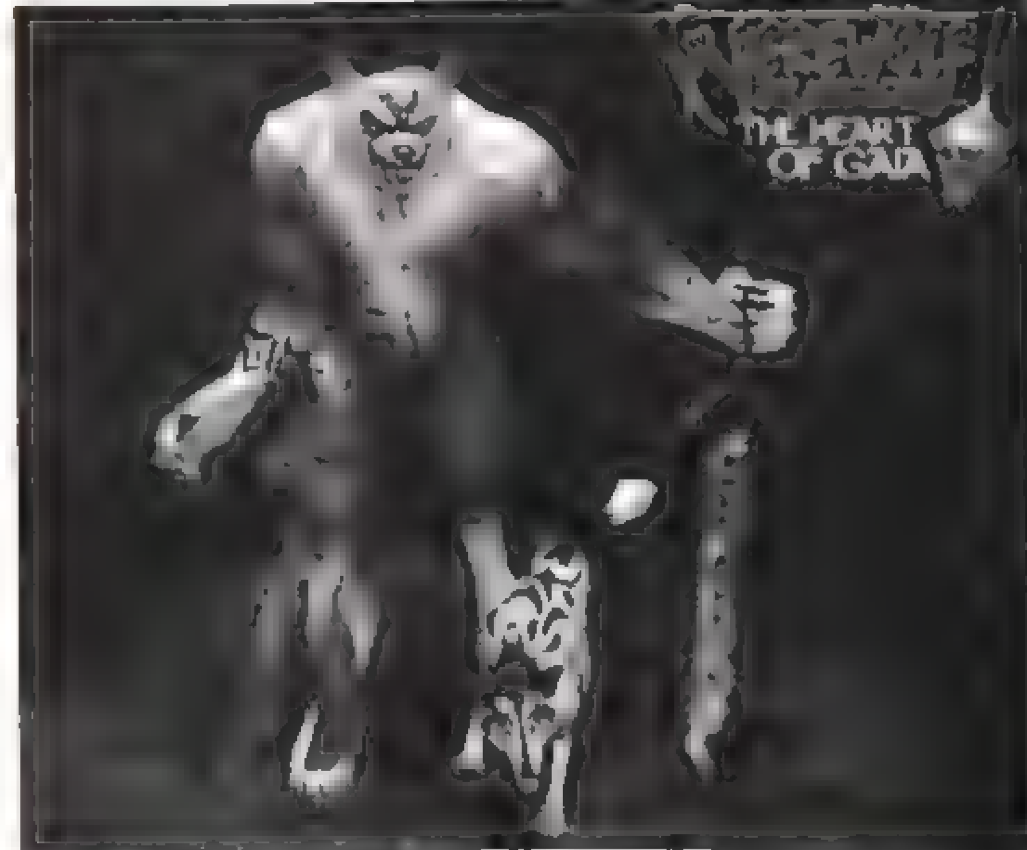
3D 动作游戏，它提供了以关卡为基础的单人游戏(共 20 关)和可供选择的多人游戏选项。单人游戏刚开始时，是一些传统的真实世界的场景，如办公场所和有预兆的城市街道，但最后由于在邪恶的引导下，根据狼人的物理规律，这些场景变成了怪异的超自然迷宫。

战斗的形式会根据玩家选择的形态而改变。作为一个狼人，可以随时变形——在两条腿的人(Homid)、四条腿的狼(Lipus)以及威力巨大的超级狼人(Crinos)之间任意改变形态。更酷的是，每次变形主角观察世界的角度也会随之发生变化。例如，狼是从地表观察世界的，而巨大的狼人将俯视所发生的一切。为了确保三种观察法奏效，当走近墙壁或物体时，画面上的主角会变透明，使玩家能清楚地观察到主角身边的物体。

根据狼人的形态，战斗会在枪战与肉搏之间交替进行。当 Ryan 以人的形态出现时，能毫无困难地周游世界，熟练地使用物品、武器，包括一个排水管、一支猎枪、一支机关枪和一些用作实验的武器，如激光枪。而当他以狼的形态出现时，将有更多隐藏的力量和攻击手段，最重要的是他将拥有高度灵敏的嗅觉，它将帮助玩家追踪那些敌人和 NPC。同时，狼的奔跑速度也是最快的。当 Ryan 以超级狼人的身份登场时最强大并对攻击极为敏感。和弱小的凡人相比，此时的他拥有超人的跳跃能力、敏捷和力量，能活生生地将敌人肢解。游戏中，主角还有一把名为"Klaive"的魔剑，它会引起"损害恶化"——使伤口无法正常愈合。



根据 Ryan 所独有的变形能力，很明显 DreamForge 将《狼人启示录》作为角色扮演类游戏予以处理，也就是说，玩家所选择的变身形态决定了游戏的行进方向。DreamForge 通过加入一些狼人天生的能力来使游戏内容更充实，这就是黑暗世界中的魔法能力，其中包括：光芒精灵(一个火球)、戈雅的种子(一个表面全是长钉的刺球)、剃刀般的爪子以及老祖母的抚摸(治疗伤口)。当然，另外还有一些攻击性的魔法，如结霜的 Klaive。作为一个真正优秀的 RPG 游戏，随着游戏的进行，这些魔法能力会逐渐增强，DreamForge 也证实了这一点，并称这样能使玩者在游戏中保持自己的特点。



与典型的 RPG 或冒险类游戏不同，《狼人启示录》中没有与 NPC 的对话描写，与人物的对话被限制在由玩家行为触发引起的过场动画中。最后一点是游戏中也没有多得让人胆战心惊的物品清单。在不同的情况下，玩家选择不同的形态并在复杂的环境中完成任务，是这个游戏的重点。

HIGH LIGHT

据 DreamForge 称，这个游戏故事的高潮部分十分感人。他们保证《狼人启示录》将打破常规，并展示一个没有方向感，完全令人迷惑的世界——有些房间甚至被设置成 45 度角的，玩家还可以不受重力影响而在墙壁上行走、栖息。虚幻的半透明表面，色彩斑斓的灯光和变幻不定的雾，这些将产生一种与众不同的超现实主义视觉效果。毫无疑问，《狼人启示录》对 PC 配置要求很高，由于即时人物形态的改变和众多角色的存在而需要一个第二代的 3D 加速卡。估计其最低配置为 PII233 和 32MB 的 RAM。但愿这个要求对玩家来说不要太遥不可及。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Werewolf: The Apocalypse
游戏类型：动作冒险|AC/AD|
制作公司：DreamForge Entertainment
ASC Games
上市日期：1999 年 7 日
期待程度：★★★★



横扫千军:王国风云

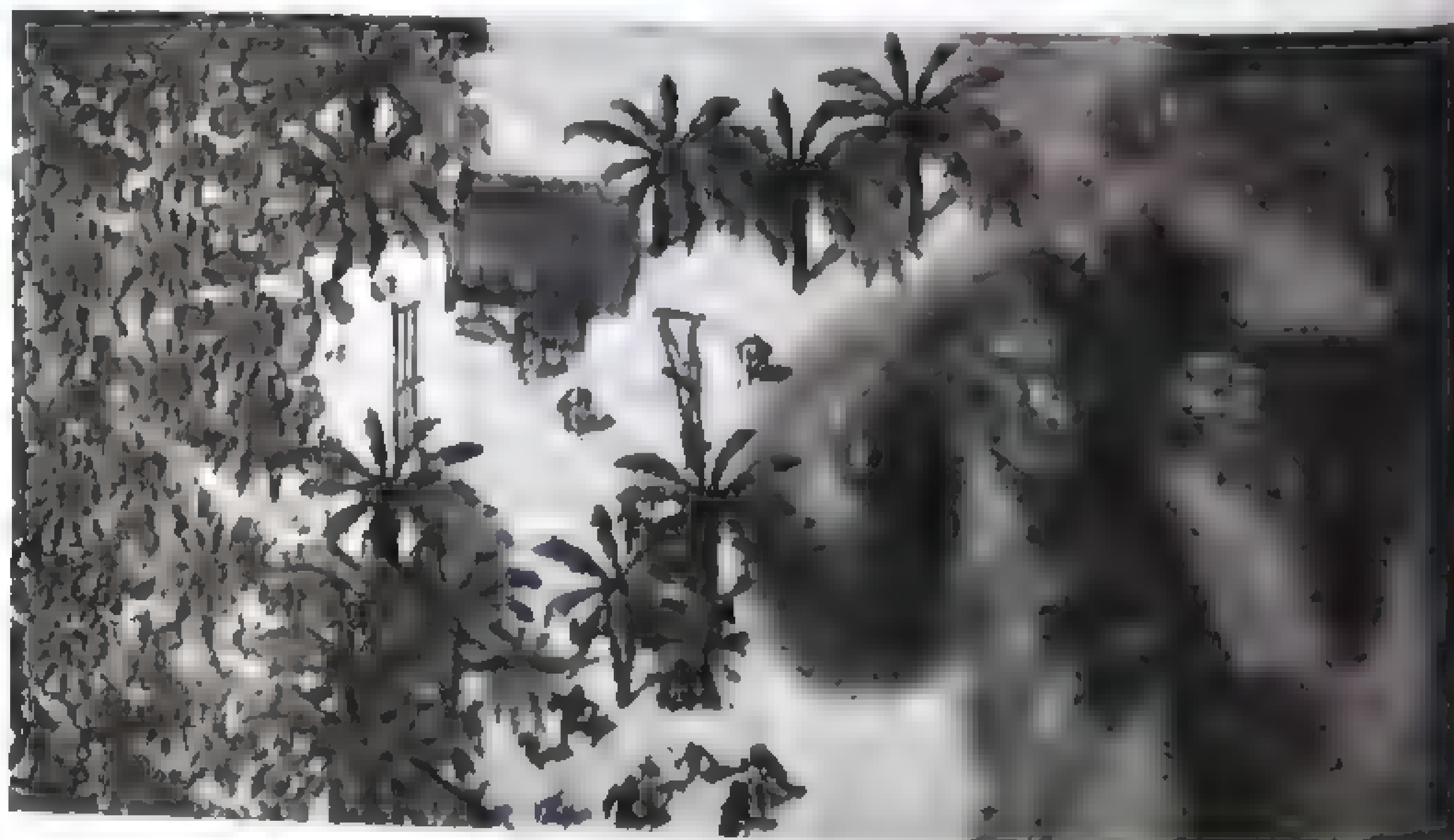
虽然《横扫千军》的制作组 Cavedog 一直在为《横扫千军：王国风云》(以下简称《王国风云》)的准时发售而努力，但“不幸”的消息再次传来——这个并非真正续作的游戏将延期至1999年6月。之所以说它不是那个同名游戏的续作，是因为《横扫千军Ⅱ》的制作计划业已启动。而要想从画面上把《王国风云》与《横扫千军》联系起来也的确是勉为其难，这两者唯一的关联恐怕只有游戏引擎了。事实上，《王国风云》无论是故事线索还是游戏风格以及行进路线上的变化都是全新的。

魔力主宰一切

故事发生在《横扫千军》之前一万年!不错，一万年前任何机器人和坦克都是百分之百的天方夜谭，一万年前只有剑、魔法和飞龙!这就是为什么《王国风云》中只有一种资源——魔力(Mana)的原因。玩家在《横扫千军》中所熟悉的指挥官变成了王国的君主，龙牙防卫装置被城墙取而代之，火箭和激光塔也改为配备了弓箭和投石车的石塔。

在王国中，从创造作战单位、疗伤、修建建筑物到魔法攻击和技术升级，来源于大地的“Mana”几乎无处不在。但是，玩家只有通过君主的力量或找到某个神迹才能获得这些魔力，并且那些形状各异(小到神秘的记号，大到石柱状的结构)的神迹，其补充“Mana”的能力也各不相同。玩家可在神迹上建造起天然磁石藉此得到魔力，但是如果磁石被敌人破坏殆尽，魔力也会随之消失。

不管是建筑还是作战单位都有“影响范围”，控制着他们的施法、作战和魔力的广度。同时，每个种族都拥有一位对应于各自元素属性的神灵。随着游戏的进程，玩家可以为自己的神灵修建庙宇，以企求神灵的降临。玩家的神灵一旦显灵，对手的神灵显灵的机率也会大大增加，假若这些游戏中威力最猛的家伙碰到了一起，那么世界末日也就不远了。



四个种族间的战争

《王国风云》的战争发生在一个名叫达里恩(Darien)的魔幻世界中，那里居住的四个种族：Aramon 、Taros 、Veruna 、Zhon，都有着各自的附属元素：土、火、水和气。每个种族都有着与附属元素相符的优势和劣势，如土族擅长地面战争，而气族则在空战中占优势。

这四个种族共拥有160个不同种类的作战单位，虽然 Cavedog 承认在基本作战单位之间存在着相似性，但其中的差别还是有的。这些基本作战单位都具有三到四个等级，制作组为《王国风云》的作战单位导入了经验值的概念，使任何一个单位都可以在移动、战斗、防御和修建中得到提升等级的经验。也就是说：即使是一个不起眼的初级剑士，只要他一直活着终会变成一个强悍的人物。从这个意义上说，《王国风云》从《魔兽争霸Ⅱ》以及《战神Ⅲ》中吸取了不少经验。

《横扫千军》中有关修理的理念也在《王国风云》中得到了体现。例如，在浅水中沉没的船只可以被修复；具有生命力的部队可以通过使用宗教或魔力被人救活或者被还魂，也可以在远离战场的地方得到治愈。游戏中自始至终都会出现特殊的老兵阵营以帮助完成任务，在多人游戏中一些此类作战单位还可以得到重建。

《王国风云》的控制主要是通过传统的拖弋和选择方式来完成，但也有相当大的改进。最为显著的是可以选择攻击的区域。玩家可以用鼠标在地图上拉一个正方形，这样你的部队就会搜索并歼灭该区域内所有的敌军。此外，作战单位制造所的排列系统也得到了改进——玩家可以在现有的制造顺序中插入重要的作战单位。

剑与魔法

传统即时策略中那种尽可能在最短的时间内修建好所需的基本作战单位，并力争在敌方站稳脚跟之前摧毁其基地的策略，在《王国风云》中可能并不容易实现。Cavedog 不希望玩家依靠人海战术在初期就结束战斗，这样的战术层次未免太浮浅。因此在《王国风云》中别指望用一小股佩剑步兵就可以推倒敌人的一座城墙，只有配合投石车和大炮，才有可能攻破城墙。这种做法的目的其实是鼓励不同作战单位的战术配合。



除城墙外，加固城池的防御工事包括配有大炮和弓箭等武器的塔楼。这些也是难以攻克的，就象《星际争霸》中的碉堡那样，这些塔楼也拥有作战单位，并且只有进入射程范围内的玩家才会知晓它是否具有进驻的火力。

舰船也有同样的能力——所有的船只都能装载作战单位。不幸的是，船只可装载的作战单位数量取决于各作战单位的形状大小——携带能力是以平方面积计算的。因此 Veruna 族最大的船“Man－O－War”可以装载30个步兵单位，但却只能装载3个投石车。当然，玩家可以根据个人喜好派遣混合部队登船，至于如何装法就得动一番脑筋了。

魔法在游戏中扮演着非常重要的角色。玩家可以发展出巫师、怪兽以及其它施法单位，他们拥有不同体系的魔法，包括土系魔法(地震，流星)、火系魔法(火球)、意志魔法(控制其他作战单位)、治愈魔法和复活魔法等。



华丽的幻想世界

游戏的图形经过了全面的提升，遗憾的是，从静态的画面中无法展现那些奇妙的运动效果。在《王国风云》中有两种视角：一种是近战的区域性战术视角；一种是全局的战略地图。当前者放大至极限时，比原来的《横扫千军》还要近；当然玩家也可用后者的视角边观察地形边进行游戏。另外，所有作战单位的即时动画效果非常逼真——船帆随风飘动，船桨规律地划动，舵的偏转更加平滑而了无痕迹；空中的作战单位有流畅而细致的运动曲线，就连影子也仿佛是有生命的。由此可见 Cavedog 首次运用硬件加速和16位色彩的完全成功。设计师 Clayton Kauzlarie 说：“这么做难度相当大。我们不得不开发动画工具，从而使其更好地适应不同艺术形式和生物的创作要求。机器人、坦克和飞机，这一类的多边形可以很容易地适应动画要求，但是创作人物以及任何看起来都是有生命的事物就难多了。”

这里要说的一个问题就是在《横扫千军》中，任何东西都可以旋转360

度，这是因为他们有一个支角，甚至机器人也可以自如地旋转其躯干，并且开枪射击。而在《王国风云》里的作战单位只有一种攻击状态——面向前方，真正将武器对准敌人，然后举起并猛击敌人。

《横扫千军》中的各种形象制作精细，但却不甚可爱。举个例子，《王国风云》中的炮兵在进攻时的动作是：身体前倾→点燃导火线→蜷缩着后退→听到爆炸时捂住耳朵。同样这些动作用在投石车身上也非常的可爱！

《王国风云》的风景不仅仅是美丽，而且是真实的3维环境。因此，当部队站在山上时，就有更广阔的视野，如果他们有远程武器的话，将获得更远的射程。这可能是我们在这种类型的游戏中所见过的最好的三维风景。

HIGH LIGHT

从上面对《王国风云》的描述来看，这个游戏的设定非常类似一个经典的回合制策略游戏——《英雄无敌》！从中古世纪的幻想策略背景到英雄单位的出现，从传统的魔法体系到经验值的增长，从防御工事建设到围城战，这一切我们都能从《魔法门之英雄无敌》系列中找到，更令人欣喜的是，Cavedog已经把那些打着幻想回合策略烙印的元素融入到这个具有划时代意义的即时策略游戏中去了。长期以来笔者一直希望能在《英雄无敌》中实现并列与魔法式的对决，可惜回合策略游戏在多人游戏上的先天缺陷使笔者甚为遗憾，如今这一愿望有望在《王国风云》中得以实现，真是大快人心！

文/流星雨工作室　　编辑/石子

游戏名称：Total Annihilation: Kingdoms
游戏类型：即时策略[ST]
制作公司：Cavedog
上市日期：1999年6月
期待程度：★★★★★





飞龙女侠：烈焰之令

由Surreal软件公司与Psygnosis合作开发的《飞龙女侠：烈焰之令》，是继《古墓丽影》之后的又一款描写女性主角的冒险历程的游戏。虽然宣传品中一再声称，这款游戏有着不可思议的视觉效果、紧张刺激的战斗经历及会喷火的巨龙……等等，但它是否会如Psygnosis希望的那样，成为一个不落俗套的动作冒险游戏呢？让我们来看看它到底有哪些卖点吧

游戏的女主角瑞恩(Rynn)形象酷似劳拉——又是一个"美女"，她所代表的一方依然是恒久不变的正义力量，邪恶者是那个导致世界陷入黑暗诅咒之中的巫师那洛斯（Narvros），因此瑞恩的任务就是带领全副武装的巨龙阿洛克(Arokh)，在空中和地面上与游荡的敌人作战，彻底瓦解巫师的阴谋。这样简单的剧情实在无法引人入胜，而唯一的诱人之处，恐怕就是"骑龙杀敌"了。瑞恩的伙伴兼坐骑——巨龙阿洛克，不但可以喷火，还能使用熔岩、火球和冰块等抛射型武器。因为会飞，所以瑞恩的行动不受任何限制，无论是空中、地面或是地下，都可以自由探索。没错，这条巨龙就是这个游戏中最显著的特色之一　凡是我们在成长过程中听说过的，以及想象出来的龙的特征，在阿洛克身上全被忠实地再现了出来——它体态优美、智慧过人、正直忠诚……并且会使用魔法。





《飞龙女侠》还为阿洛克安排了传奇的身世，它在几个世纪以前是一支伟大的军队中的一员，几百年中那些军人早已仙逝，而它则在平静和安宁中沉睡，此时的世界发生了翻天覆地的变化，它却对此一无所知，为了拯救这个世界，瑞恩终于将它唤醒……游戏中，它用貌似简单悬蠢实际复杂深奥的话语来显示它的幽默风趣，并用它那超乎常人想象的智慧给予瑞恩极大的帮助，成为她最忠实的朋友。

《飞龙女侠》在图画制作方面的"非比寻常"之处有哪些呢？首先，设计者们为瑞恩精心制作了150多个独立的动画分帧画面，以使瑞恩在完成复杂动作（跑跳攻击、游泳、爬梯、从陡峭的悬崖上滑落等）时能够栩栩如生。其次，Surreal的"单一贴图技术"使用了一种框架式的动画系统，提供了流畅的画面效果——瑞恩的皮肤十分光滑，富有质感；关节部位的衔接天衣无缝，动作自然连贯。另外，在背景方面，制作者采用分层布局的方法，使场景在从室内移至室外时能够防止贴图的错乱，并使物体的位置错落有致。当物体结构比较独特时，这种方法能使玩家清楚全面地观察到物体的所有特征。从游戏提供的画面来看，那些灿烂夺目的山顶远景以及细致美丽的山谷和丛林都表现出一定的真实性，相信游戏中的世界将会是个十分迷人的仙境。

《飞龙女侠》中的出场人物包括5个老怪级头目在内的18种不同的敌人，以及15个独立的NPC。一些开发工具的使用，使Surreal能够自由地设计敌人的AI值及特性，这些参数的设置将决定游戏中各角色的行为特点。例如，怪物沃托克(Wartoks)一看到阿洛克就会转身逃跑；瑞恩可以利用敌人视觉上的死角接近他们（藏在树或岩石及建筑物的后面）等等。



《飞龙女侠》允许8人在因特网或局域网上进行连机对战，玩家可以选择巨龙的死亡竞赛模式进行决斗。设想在巨龙的头顶飞翔，互相喷着火舌，追逐中抛射着闪电，这种感觉一定酷毙了。



HIGH LIGHT

即使《飞龙女侠》已将地面和空中两套游戏模式合并在一起，但仍很容易让人联想起《古墓丽影》——形象和动作太象了。目前，游戏的设计者打算在游戏的可玩性上做些改动，使其更具魅力。从现有的资料来看，游戏中打斗的成分占有很大比例，这是否会成为设计者挖掘的关键呢？真正的"诱惑"恐怕只有靠玩家自己去探索和发现了。

文/流星雨工作室　　编辑/石子

游戏名称：Drakan: Order of the Flame
游戏类型：动作冒险[AC/AD]
制作公司：Surreal Software / Psygnosis
上市日期：1999年6月
期待程度：★★★★





STAR WARS EPISODE I RACER

星球大战前传:竞速飞车

《星球大战前传》即将上映的消息就象一场急驰而来的飓风，将我们卷入一阵前所未见的传媒风暴之中。不过，它带来的不是灾难而是一场期待已久的甘霖——终于可以一解对《星球大战》的相思之苦了。届时我们有可能会被《星球大战前传》的玩具、书籍、连环画的狂潮所淹没，当然还有游戏的冲击。为了能与电影同步发行，LucasArts 计划同时推出两款《星球大战》游戏，其中之一是与电影同名的动作冒险游戏《星球大战前传：鬼魅的威胁》，它基本还原了整部电影——从开篇的滚动文字到光剑决斗的尾声。另外一款游戏就是将要介绍给大家的《星球大战前传：竞速飞车》。

这款游戏只截取了《星球大战前传》15 分钟的片段，并将其扩展为一个完整的游戏。正如它的名字，《竞速飞车》是一款竞速游戏。一些对电影知之甚少的 LucasArts 公司的雇员说："游戏取材的电影片段——飞车追逐 (Pod Racer)，是电影中最令人血脉贲张、毛骨悚然的一段，所以我们希望能在游戏中让玩家和星球大战迷们亲身体验速度带来的奇妙感受！"

《竞速飞车》的剧情是：整个银河系都沉浸在飞车追逐比赛之中，并为之疯狂。玩家代表一个名叫阿纳金 · 斯凯沃德 (Anakin Skywalder) 的奴隶男孩参加比赛，正如电影中那样，他只有通过赢得比赛才能从贾巴 (Jabba) 那儿获得自由。然而，这是非常困难的，因为人类缺乏驾驶赛车的足够技能，换言之，就是他们没有参加比赛所必须的多样化的四肢。但是，这个人类的男孩却拥有一样秘密武器——原力。玩家最难对付的对手就是那个瑟伯巴 (Sebulba) ——飞车巡回比赛的冠军，一个不要脸的骗子。这个家伙用他的欺骗行径成为一个危险的飞车高手。

《竞速飞车》将是一个只支持 3D 加速卡的电脑游戏。它给人的最初印象非常象没有武器的《弹道飞车》(Wipeout) ——玩家可用水翼飞车进行比赛，所不同的是，《竞速飞车》的交通工具不再是传统的类型，并且赛道换成了《星球大战》中的场景。游戏中所有飞船的尺寸和外观都不一样，玩家的飞船是中等大小，不过与其它飞船比起来，它就成了一个小不点。有些飞船颜色鲜亮或是涂满斑纹，有些具有巨大的正方形引擎或光滑的椭圆形引擎。当然，这些飞船各有利弊，大一点的破坏力大但是速度较慢，小而灵巧的可能无法经受比赛中的冲撞。每一艘飞船都是独一无二的，玩家可以在游戏开始时选择它们，不过，除了自己的飞船外，要想永久使用某个飞船，就必须先击败其所属星球上的上司，这可不容易办到。因此，选择一直使用自己的飞船的好处相对多了起来。玩家在每次比赛之后还可以拜访技工华特 (Watto)，让他为飞船升级。玩家的飞船共有七个子系统，每个子系统最多包括六个不同的部件。华特卖各种部件，不过价格较为昂贵。所幸，玩家可以在比赛中赢得许多现金。即使输了比赛，玩家也可以在废物堆积场找些不怎么可靠的零件试试。各种子系统包括：加速、自我修复能力、最高速度、转弯以及冷却系统。





在比赛中，破坏对手比赛的手段有很多。大多数关卡首领常常倾泻地雷，将人引入熔岩池沼或是推向墙壁，还有的会用外部工具弄热你的引擎。

游戏中将出现分布在 7 个星球上超过 20 条的赛道。比赛的起点是塔图因 (Tatooine)，其中的赛道有：布满洞穴和隧道的冰雪星球赛道；失踪路径的气体星球赛道；沼泽赛道以及山脉赛道。所有的赛道都充满着地形障碍和灾难，玩家将遭遇到流星雨、山崩、熔岩池、沼气湖、图斯肯 (Tusken) 的阻击兵以及飓风等糟糕的情况。



《竞速飞车》的物理模型创造出了令人信服的真实世界。玩家的飞船基本上由三个可移动部分组成：座舱以及一对引擎。这三个密切结合的部件一旦发生独立的移动，就会影响其它部件的状态。例如用左引擎做紧急翻转运动，我们将看到连系引擎和座舱的两根弦会绷紧，而此时的右引擎就象是被左引擎牵着走。当玩家向节流阀开枪，一对引擎都会向前倾斜，加快的速度会牵引座舱以致两根弦都会绷紧。绷紧的弦和跳动的飞船都给这款游戏带来了令人兴奋的视觉品质。

这款游戏的强项在于各种精彩眩目的光影特效。当飞船擦到山墙的时候会迸出火星，尘云翻腾，而当塔图因的太阳呼啸而下时，镜头的闪烁几乎可以使人失明。玩家还可以看到许多壮观的爆炸场面，爆炸形成的巨大的烟雾状的火球扑面而来，仿佛显视器外的空气也变得灼热起来。

HIGH LIGHT

虽然我们还不知道影片中那 15 分钟的片段是否可以很好地转换成一个完整的电脑游戏，但是，LucasArts 很少让我们失望！更何况这可是《星球大战》啊！记得几年前的《绝地大反攻 2》中的飙车场面就已让人激动万分了，如今《竞速飞车》已蓄势待发，希望这款游戏，当然也包括即将上映的电影都不要让大家失望。目前《竞速飞车》可以支持至少 8 人的网络连线模式，并且允许玩家升级和自定义自己的飞船。至于它是否会出现在 Internet Gaming Zone 中，LucasArts 依然不置可否。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称:Star Wars:Episode 1 Racer
游戏类型:动作[AC]
制作公司:LucasArts
上市时间:1999 年 5 月
期待程度:★★★★





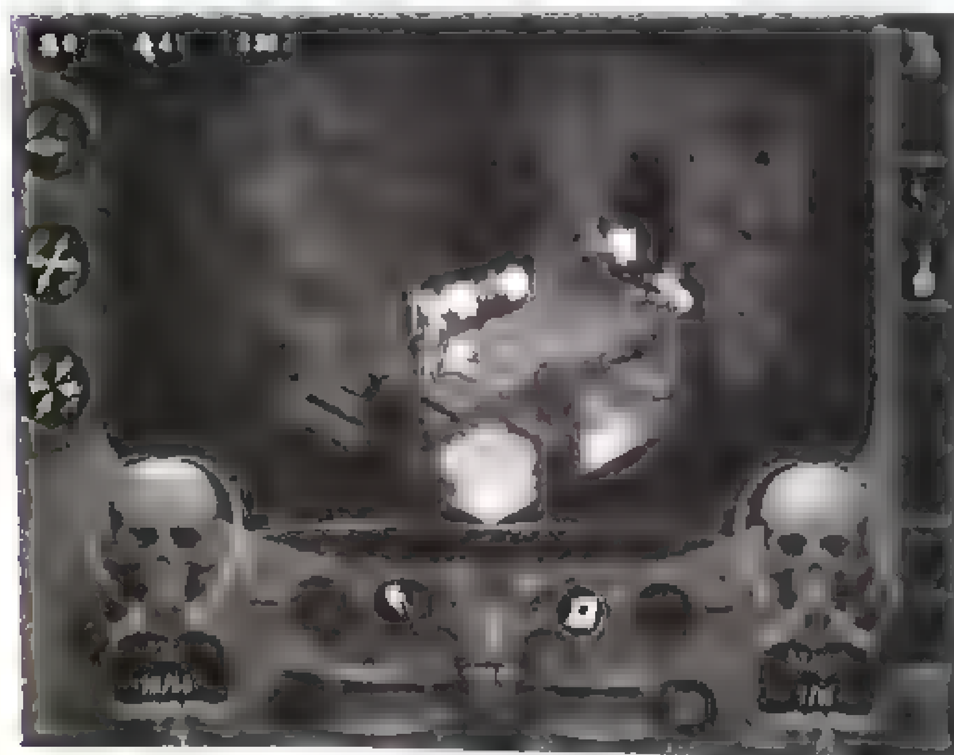
在《暗黑破坏神》(Diablo)获得巨大轰动之后，其他的游戏公司争先效法，追随而至的有：《亡魂》(Revenant)、《吞噬者》(Cybermere)以及此次要向大家介绍的——《部落》

《部落》的故事发生在一个饥荒、枯萎、暴力肆虐的世界里。在黑暗里，各个部落为了生存而不顾一切地抵抗敌人。部落的人们知道，在这个世界的某地存在着可以改变自己命运的宝藏和魔法，这些属于上古统治者的宝物正由一些强大的魔鬼守卫着，而这些魔鬼能把大胆的人侵者撕成碎片。但是，当这些部落探察到了宝藏的位置后，依然义无返顾地将他们最勇猛的战士或人吉俘中，虽然此行九死一生，但这些勇士们知道，这将决定着他们的未来

玩家将代表精灵、武士、侏儒和野蛮人这四个部落中的任何一方出战，他们有各自的能力和力量范围。例如，精灵有强大的魔法；武士都是优秀的战士。奇怪的是，游戏中的所有人物都是男性，并且都是头发斑白的老兵。各个人物在七项技能上都有一个分值范围，玩家可以选择预先设置好的人物，也可以用一个虚拟的骰子掷出人物的各个属性点数

如同《暗黑破坏神》一样，人物都有预备的武器槽、盔甲槽、盾槽以及卷轴和普通物品槽。如果玩家戴上各种不同的魔戒，还可以拥有一面手掌屏风。《部落》的魔法系统非常传统，如流星风暴、闪电和火球等魔法都是这类角色扮演游戏中常见的

让玩家所代表的角色移动和战斗的操作非常简单，移动时只需点下人物然后单击地点即可，攻击时先选择一样武器（或魔力）然后点鼠标右键。与《暗黑破坏神》中蔓延的地图不同，《部落》中的地图被分割成小块，它的尺寸大小只限于单一的可视屏幕的大小，因而玩家可以活动的空间并不大。面对地图那幽闭恐怖的外观，不得不令人警惕它的实际作用。显然，快速而激烈的战斗并非游戏的重心，取而代之的是探索解谜的套路。玩家只有解决了那些复杂难懂的题目，才可以进入下一个关卡或是继续下面的旅程。如果被题目难住的话，可以在周围徘徊一会，休息之后再重新来过。比如有一个难题，让玩家将一组圆筒移到一个机关上。如果无法一次成功，还可以退出这一领域，然后回来再试　大多数的难题基本上都是这一类型，不需要玩家手忙脚乱地保存或读进度。除了难题之外，游戏当然还包括许多以动作为主的战斗，玩家可以藉此得到装备和黄金。





HIGHLIGHT

凭心而论，最初吸引笔者的，还是那些诱人的游戏画面。但是仔细推敲之后，发现想象与实际是有距离的。这也难怪，因为这个游戏的类型是奇怪的"角色扮演+ 动作+ 冒险"，通常这样混合了多种元素的作品往往都不能流行　但愿这款看上去象《暗黑破坏神》的游戏能有和《暗黑破坏神》一样的品质与成绩

文/流星雨工作室　　编辑/石子

游戏名称：Clans
游戏类型：角色扮演|RP|
制作公司：Strategy First
上市时间：1999 年 6 月
期待程度：★★★☆

图像表现	95
音乐音效	90
操　控	90
创　新	60
拟真度	87
总分	87

空中大对决——

MiG29 vs F16

■文/梁华栋

在昔日的冷战时期，美苏两个超级大国竞相研制先进的军事装备，在这场军备竞赛中，一些明显带有相互克制意味的装备激起了军事观察家及众多军事爱好者的浓厚兴趣。冷战后，军事领域的对抗缓解，军火贸易市场的竞争悄然升级，一些国家为了增强国防力量，分别采购了美制 F16"多任务战斗机"或俄制 MiG29"支点"。一些局部地区冲突中，两种战机的直接对抗也不时发生。当 MiG29 遭遇 F16，到底谁是最后的胜者？今天，Nova Logic 的这两套游戏将提供一个探寻答案的机会。



由 Nova Logic 推出的《MiG29"支点"》(MiG29 Fulcrum)和《F16 多任务战斗机》(F16 Multirole Fighter)是两套相互独立、又是紧密结合的游戏产品。玩家使用其中一张对应的光盘即可驾驶 MiG29 或 F16 分别执行各自的任务，两者的风格可以说是有很大的不同。以往我们有机会玩过很多美制飞机的模拟游戏，对于 F16 的驾驶应该可以很快上手，其中的武器及航电设备的性能配备都很常见了。倒是 MiG29 很少有机会深入接触（在大多数飞行模拟游戏中，它都以敌对方的目标出场），因而一开始大家可能会对俄式风格的仪表指示及武器性能感到陌生。好在两本游戏手册分别详细介绍了两种战机的研发背景、仪表性能及武器性能，配合两者完全一致的飞行控制方式，同时掌握两者的驾驶技术应该不是难事。

采用了不同于该公司以往飞行模拟作品的图像引擎，这两套游戏第一次开始支持 Glide 接口的硬件加速，这可以说是为前几套作品中积累的图像表现经验插上了翅膀。在 Voodoo2 支持下，整个战场画面鲜亮、卷动流畅，单片 12MB 的 Voodoo2 即可选用 1024×768 的分辨率。当然，假如没有 Voodoo，游戏亦提供了改进的软着色图像引擎，除了保持昔日《F22 雷霆战机》和《F22 猛禽》地形与战机精美细致的表现之外，显示流畅度也大为提高。游戏中的地表贴图绘制得非常自然，从空中鸟瞰不禁令人心旷神怡，而战斗机的外观描绘更是令人激赏。

这两套游戏还运用了该公司最新的虚拟座舱设计，配合数字小键盘或飞行摇杆上的苦力帽，可以从多个方位迅速观察机外情况和查询仪表显示，真实感提高了不少。座舱内的仪表比起前面的作品来说要细致得多了，可惜与目前流行的数款飞行模拟游戏相比，这些仪表大多数仍中看不中用，不能像其它游戏那样用鼠标点击而执行相应的功能。战斗机的飞行性能也有较大程度的夸张，不论飞行高度或速度多少，随便就能作出高 G 回转。

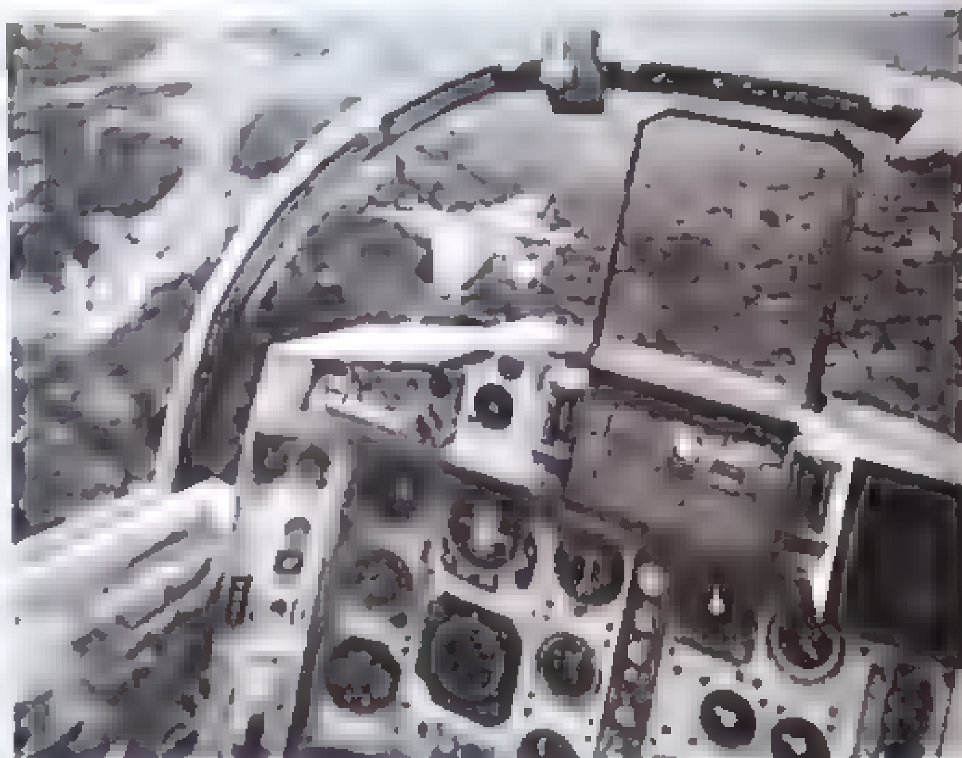
当然，这些简化设计与 Nova Logic 一贯的模拟飞行设计理念是密切吻合了。我们在游戏中仍然（大概也必需，因为仪表的布局和功能设定很难提供有用的信息）可以按［F11］键开启超级雷达视窗，把 360 度方向上的



所有目标——"曝光"，然后便是选择导弹，回车锁定目标，等到有效攻击范围内时发射，接着半滚倒翻脱离接触并静待导弹击中目标。同时游戏中也没有复杂的起飞和降落规程，玩家可以简单地加力滑跑起飞，目标达成后后按一个键就完成了飞行任务

简化的战斗飞行模式虽然可以令许多初级模拟飞行玩家毫无阻力地上手，但说实话，游戏的过程就显得太乏味了。上场之后基本上是互K导弹，被击落了再重新来过。游戏中还能体现一些技巧和挑战性的，大概就是尽量利用地形低空飞行躲避敌方雷达扫描，但由于游戏中地形因素的设定还很简略，所以在这方面没有太多可供挖掘的乐趣。由于MiG29的机载雷达及武器的性能似乎总比F16差一点，所以在与朋友联机分别驾驶MiG29与F16对战时，最后不得不禁用导弹，改为机炮对决。另外这一系列游戏都有个小缺陷，那就是缺乏速度感。即使是在距离地面50米的超低空飞行，座舱舷窗外的地面景物仍是慢悠悠地向后移动，感觉像在慢骑自行车

游戏中的战役任务与该公司先前的若干模拟飞行游戏类似，纯粹是一个个任务简报。最有特色的则是游戏的联机对战功能。此次游戏包装采用的双CD双战机模式，就如同当年该公司的武装直升机战斗模拟游戏《飞狼大战科曼奇》，但特别的一点是，Nova Logic最近在极力强化联机对战特性，除了允许这次的MiG29和F16互相对战之外，通过该公司发布的游戏补丁升级，前作《F22猛禽》亦可加入战团，与MiG29及F16在同一个战场上进行比拼，通过Novaworld进行多达128人的超大规模互联网对战。为此该公司正积极推进"一体化战场"(IBS, Integrated Battle Space)计划。不出意外的话，今后该公司推出的每一款模拟游戏都将能够加入到同一个作战空间之中大打一场了，想像一下那种场面还真令人神往





同时提供"矛"与"盾"的现象，在游戏界并不少见。Nova Logic把这种模式作到了极至。当你同时拿起矛和盾自己比试起来时，感觉还真是奇特。这种套装发行的模式可以促使(或者说是强迫)玩家接触习惯的对立面，除了带来新奇的体验外，相信也会有不同寻常的乐趣。这套游戏也许不适合铁杆的模拟飞行玩家，因为它缺乏激动人心的任务设定，拟真性方面也不理想。但它漂亮的外表、简化的操作以及易用的联机模式，将会为普通玩家提供一个"登堂入室"的好机会。

编辑/游骑兵

英文名称：MiG29 Fulcrum
F16 Multirole Fighter
出品公司：Nova Logic
国内发行：电子艺界
发行版本：2 CD / WIN9X
类　　型：模拟(SI)
最低配置：P166/16MB(P120/Voodoo)
声卡、4速光驱
推荐配置：P200/32MB
3D加速卡：Glide/软件模拟
多人游戏：支持
控　　制：键盘、摇杆
出品日期：1998.10

无畏战车

图像表现：	95
音乐音效：	85
操　　控：	80
创　　新：	75
动　　感：	85
总评	86

■文/Survivor

在近些年来掀起的第一人称射击游戏热潮中，不断涌现出的各种Quake clone作品仿佛把玩家们引人了一个误区之中，使人在谈起第一人称射击游戏时就会情不自禁地想到一个背着N套看起来都不轻的枪械弹药的英雄，在阴暗的建筑物里四处奔走，同那些长相虽不尽相同，却大都两条胳膊两条腿的怪物周旋的情景。就在笔者感慨第一人称射击游戏没有突破之时，著名的Westwood公司推出了《无畏战车》(recoil)。这款同样属于第一人称射击类型的游戏可以说是一反常态，不仅主人公变成了一辆火力够猛、功能够强的战车，游戏场景也挪到了大自然中。你不仅可以在头顶蓝天白云、周围绿水青山的开阔地带同敌人角逐，还可以在奇幻迷离的水下世界与敌人周旋，甚至翱翔于蓝天之中，在这样的场景中游戏，恐怕不再会感到阴暗地穴所带来的抑郁了



出色的3D效果

这款游戏的3D效果比起很多其它3D第一人称射击游戏来，多了许多极具真实性的细节处理。尤其是当你看到激烈的交火中满天横弋的枪弹轨迹，炮弹落地后扬起的尘土和爆炸产生的大土坑时；当你发现被无意中击中的路边绿树燃起熊熊的大火，最后烧成木炭时；当你花了半个小时没找到前进的路，对着墙壁和地上零散的箱、桶倾斜你的怒火，却惊讶的发现墙被打了个大洞，地上的零散物品被打得碎片横飞时，你就会明白一款好的3D射击游戏根本无需用那些让人半明不白的专业术语来说明游戏的3D引擎有多么多么的好。更加让人吃惊的是，要表现这些3D的细节并不需要很高的机器配置。笔者不知道游戏所给出的最低配置P133/16MB下是什么样的感觉，但在一台普通P166/32MB上就已经可以得到很好的效果了。当然，当你有一块3D卡后，所有这些琐碎的问题都可以不用考虑，只要操纵你的战车，去享受游戏给你带来的一流视觉效果就行了。

游戏不仅支持Voodoo2，还支持A3D的声音标准。这就意味着如果你有一块Monster3D声卡的话，仅仅用两个音箱就能体验到游戏中逼真的3D环绕音效，你可以清晰地分辨出来自左边、右边甚至后面的声音。尤其是在游戏中与敌人进行激战时，呼啸而来的破空声、近在咫尺的爆炸声，与各种不同的发动机声交织在一起，一切的一切都使你有一种身临其境的感觉，神经也会不由自主的绷紧。

游戏背景

比起出色的3D效果，《无畏战车》的剧情同所有的第一人称射击游戏一样，都不是游戏的重点。故事讲的是在未来某一天，地球被计算机系统所控制了，它们控制着机械人和各种杀人的武器到处追杀人类。幸存的人们组成了一个地下反抗组织，他们偷出了一辆还处于试验中的敌人战车，并把它交给现实世界了你，希望你驾驶这辆战车摧毁疯狂的计算机系统，拯救未来世界。

游戏的单人模式共有六个大关，每个大关都由一些各不相同的小任务组成。这些任务有的是要摧毁敌人的设施，有的是要偷取敌人的新科技。但无论是哪一种任务，都不是能够轻易完成的。源源不断的敌人将会从海陆空三方面对你进行全方位的、立体的围追堵截。游戏中的敌人数量多，而且AI也相当的高。那些灵活且速度

快的小型敌人会在受到你的追击时四处逃窜，让你打不着干着急。不仅如此他们还会相互配合采用一些很有效的战术，笔者就遇见过以下几种情况：一辆小战车引着你跑，后面两辆战车追着你打（螳螂捕蝉，黄雀在后）；两三辆战车围着你不停地转圈跑（车轮战）；在一些大战车的掩护下排成一排一起攻击（狐假虎威？？？）。天上的飞机则更是讨厌，速度快，打也打不着，经常是转着圈到处飞，时不时的兜回来冲你开两枪。因此要想获得最后的胜利，就一定不能蛮干，必须在保护自己的情况下有效的打击敌人

操纵及武器系统

游戏的操纵也是为了游动攻击而设计的。键盘的方向键控制战车的行驶，而鼠标则控制炮塔的转向和开火。对于这种操纵方式笔者最初也非常不适应，一旦协调不好就会满地打转，越是紧张时越打转，经常是被敌人围住后，莫名其妙地转了三圈，还没找到东南西北就再挛倒在地了。但是一旦熟练了这种操作，就会觉得好处非常多，可以在迅速的移动中固定目



标开火。游戏中屏幕左小角还有一个设计非常体贴的瞄准镜窗口，能够让你观察到是否击中了远方的敌人。

武器的设计对于第一人称射击游戏来说是一个重要的组成部分。《无畏战车》的设计者们也毫不例外地为这辆战车设计了种类繁多，功能各异的武器系统。不过这款游戏中的武器也有名了，就是威力不一般，连最低级的武器也是弹药不限的、每秒9发的速射脉冲枪一吱，谁让游戏的主人公是一辆战车呢？那些人打的武器岂能同车载的武器相提并论。在单人游戏的初始阶段，你驾驶的这辆称之为BFT(Battle Force Tank)的战车只装备有速射脉冲枪和高爆迫击炮这两种初级的武器。不用担心，这辆战车的潜力是巨大的，随着游戏进程的发展，总共会有18种武器伴随你去对付各种不同的敌人

在这些武器中，无论是最初的两种武器，还是以后的大威力的各种激光武器、声波武器，都只能算是"常规武器"，大概是为了满足玩家在游戏中的破坏欲，这辆战车还将具备核攻击的能力。它可以装备10颗50000000吨级的核弹，每一颗都将摧毁250米内的所有敌人（范围好像小了点。不过使用时仍然要十分小心，这种武器爆炸时可是不分敌我的）

仅仅是这些威力或大或小的武器还不足以使BFT成为拯救地球的希望，它还有一项非常特殊的能力，那就是可以变形。是的，不要惊讶，当你获得了Amphib、Hover和Sub这三种技术后，BFT就可以相应变形成两栖坦克、飞机和潜水艇的形态。在后面的几关中，一些特殊的任务将是必须以这些变形后的形态才能够完成的。也许这就是为什么游戏设计者们把战车作为主人公的原因，可以不受限制地发挥想象力。

总而言之

总之，Westwood公司的《无畏战车》改变了人们心目中传统的第一人称射击游戏的形式，向广大玩家展现了第一人称射击游戏的另一片风采。此刻，本游戏作为



《命令与征服II泰伯利亚之日》的预演，已由电子艺界北京办事处代理负责在中国地区发行，喜爱动作游戏的玩家可一定不要错过哟

编辑笔记：

像《无畏战车》这类不讲究故事架构、又不像格斗游戏那样讲究身手、又没有现实环境容易让人投入的"虚空"动作游戏，一般就只能以枪林弹雨、光焰纷飞的声光效果来标榜了，还好这个游戏在真实环境上下了一些功夫。期待着在游戏中寻找"感受"的玩家可能会失望，因为它的题材实在有些乏善可陈，要想"过瘾"还是蛮不错的，另外提一下，许多人可能会认为那辆未来战车的炮塔与车身的独立控制很难适应，其实研读一下说明书就能发现将炮塔与车身锁为一体的功能键

编辑/游骑兵

英文名称：Recoil
出品公司：Zipper / Westwood
国内发行：电子艺界
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：动作［AC］
最低配置：P166/32MB、声卡、220MB硬盘
推荐配置：P200/32MB［多人游戏主机］
3D加速卡：D3D / Glide［非必需］
多人游戏：支持
控　　制：鼠标＋键盘
出品日期：1999. 2

世界足球经理

图像表现	83
音乐音效	80
操　　控	90
创　　新	90
策 略 性	95
总评	88

文/天歌

近期的足球经营类游戏真是火得可以，想当年EA Sports推出《FIFA足球经理》(FIFA Soccer Manager)，令无数球迷老鸟废寝忘食，"指点球场，激扬人物"，在赛场上尽情诠释自己的足球理念，组建自己的梦幻球队……当然，EA最初的这款游戏还有很多不尽人意之处，随后Sierra公司觑准市场，推出力作《终极足球经理98》(Ultimate Soccer Manager 98)，再掀足球经理游戏高潮。EA当然不甘落后，马上拿出新作《EA英超足球经理99》(EA Premier League Manager 99)相抗衡。现在，又一款足球经理游戏登场了，它就是法国Ubi Soft娱乐软件公司推出的《世界足球经理》(World Football Manager)。小生拿到这个游戏浅评数周之后，觉得这款游戏相当不错，完全可以与Sierra的《足球经理98》和EA的《足球经理99》相分庭抗礼（今三足鼎立之势成矣）。好东西当然要同大家分享，"独爽不如与众爽爽"嘛！现在，就把它介绍给广大的"骚客"迷们。（"骚客"乃Soccer的谐音，不知诸位玩友认为此称是否够派？）

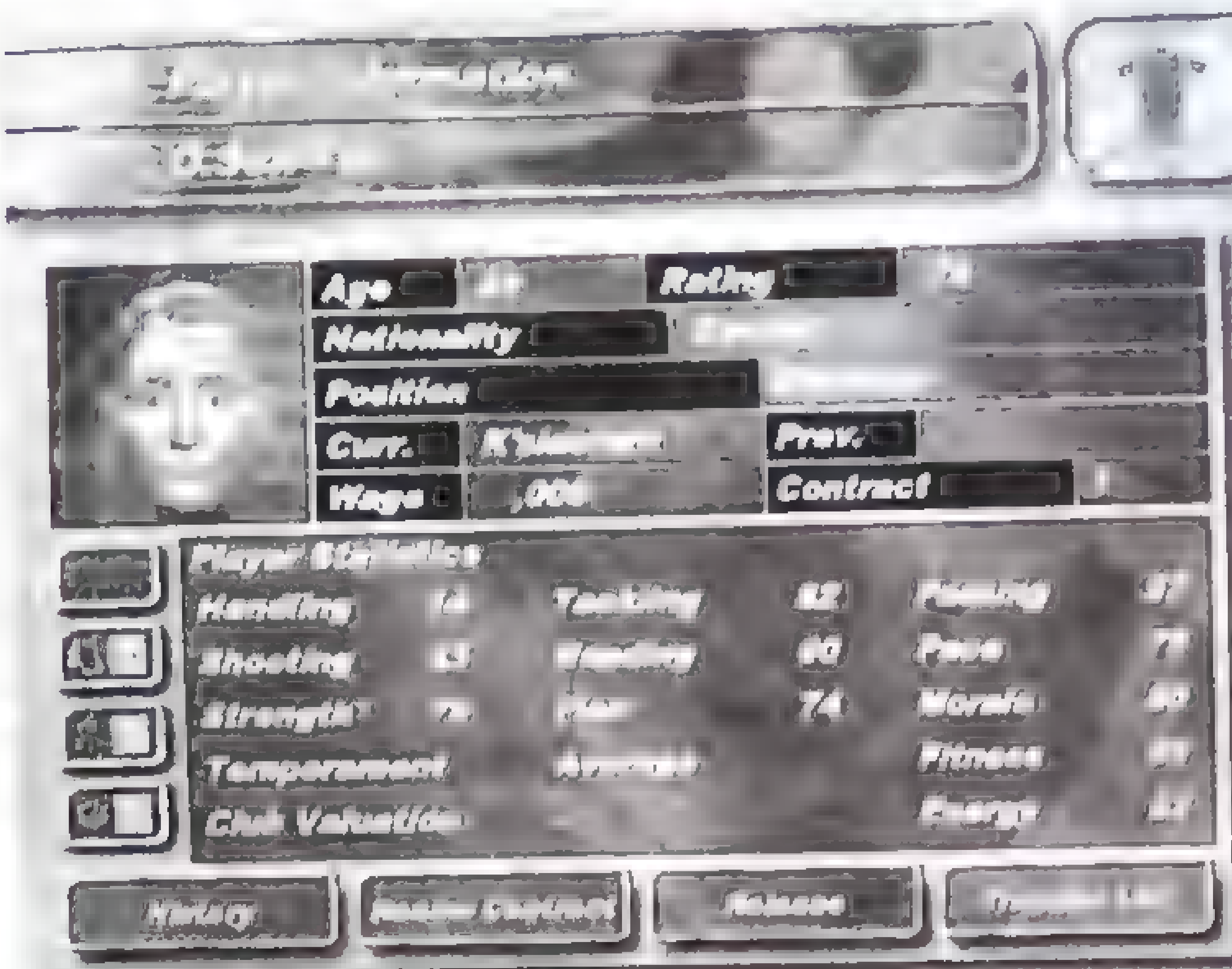
进入游戏，首先会先出现一个选择画面，你可以在Top Euro、Main Euro、All Euro和Top Euro + Others、Main Euro + Others、All Euro + Others六项中做一选择，系统将根据你的选择加载相应的数据库。前三项分别包括欧洲20个足球强国、39个主要国家和全部49个国家的联赛、杯赛数据，后三项则分别在前三项的基础上增加了5个非欧洲国家的数据，它们是阿根廷、巴西、日本、韩国和美国（看来亚洲的联赛还是有一定地位的嘛）。咦？怎么没有中国的"假A"联赛？不过据说Ubi Soft已经准备制作一个增补版，将中国联赛的数据添加进去。"骚客"们请注意了，如果你的PC不够快，并且你对那些弹丸小国的联赛不感兴趣的话，建议你选择最小的国家集合，因为这将影响到游戏中处理数据所费时间的多少



选好数据库，经过初始化之后，选择"New Game"，游戏让你——经理先生——输入个人资料。咦！居然还有头像？对，除了名字、年龄等之外，游戏提供了肖像、人种、国籍等个性化选项供你选择，你可以选择头发、眼睛、鼻子、下巴、胡子的样式和皮肤颜色、头发长短、头发颜色等，直到满意为止。哈！酷吧！游戏中的每名球员可都是配有肖像的哟，别忘了看看他们象不象本人。

选好您的尊容之后，进入Club Negotiation，就是去俱乐部找工作。所有国家的队伍都以树形结构出现在屏幕的右半部分，你可以用鼠标点击选中一个队伍，该俱乐部的主场名、主场容量、创立时间和现有流动资金等资料就会显示出来。选一个你满意的球会，然后按Approach键与俱乐部谈判，俱乐部会给你开出工资条件，你可以按Raise按钮要求加薪，到你满意为止（注意，有的俱乐部可以Raise一到两次，而有的只要你Raise一次就会被拒绝，那你只有另觅高就喽）。第一次玩，选支钱多、主场大的名队吧。好，国际米兰，就是它了。Raise一次，不错不错，Accept。OK，现在你就开始你的足球经理生涯了。

游戏的操作类似Sierra的《终极足球经理98》，先不管那么多，打场比赛再说。前进……等待……为什么这么慢？！这也



难怪，游戏要处理几十个国家的上千场比赛数据呢！好，首先出现的是对阵双方的名头，在这里你可以观看主客场双方的出场阵容。我前进……咦？这种比赛场面真是颇具特色！画面右上方是一个“电视屏幕”，播放比赛中精彩激烈的场面。《世界足球经理》的比赛场面火爆精彩，3D人物造型栩栩如生，比例大小合适。球场上鱼跃冲顶、倒挂金钩、双鬼拍门等高难精彩动作层出不穷，极其逼真。配以球场周围的音效，真是爽呆了！可以说，这是我见过的比赛场景做得最好的足球经理类游戏。在“电视屏幕”的左边显示的是交战双方的队名、比分以及对赛场上精彩场面的一些即时的文字解说。噢，同轮比赛中其它场次的入球情况也会以最快速度在这里显示出来，就象我们看电视上的德甲转播时一样，临场感太强了！比赛画面的下半部分左右两边分别是主客队双方的队员名单，队员的状态用一个红色指示槽显示，槽中的红色柱越长，表示该队员的状态越好。你也可以单击一个队员名字，看他的指数及在该场比赛中的状态曲线。比赛画面下半部分的正中，就是你作为一个教练所要控制的全部喽！它看起来象一个控制台，下方有几个按钮，其中一个是显示双方守门、防守、中场、攻击及总体表现5项指标的即时变动曲线，你可以在这里观察自己和对手三条线的表现情况，及时做出战略调整。一个是显示比赛中双方控球、犯规、红黄牌、越位、任意球、角球、攻门次数等技术统计。还有一个按钮可以调整战术，积极性、攻防比重、长传冲吊和短传渗透的比例可以在此作调整（注意，积极性打得太高，很容易吃牌的噢），还可以选择是否造越位及是否利用对方失误（建议选取）。比赛结束后，游戏会给出本场最佳球员及观众人数。

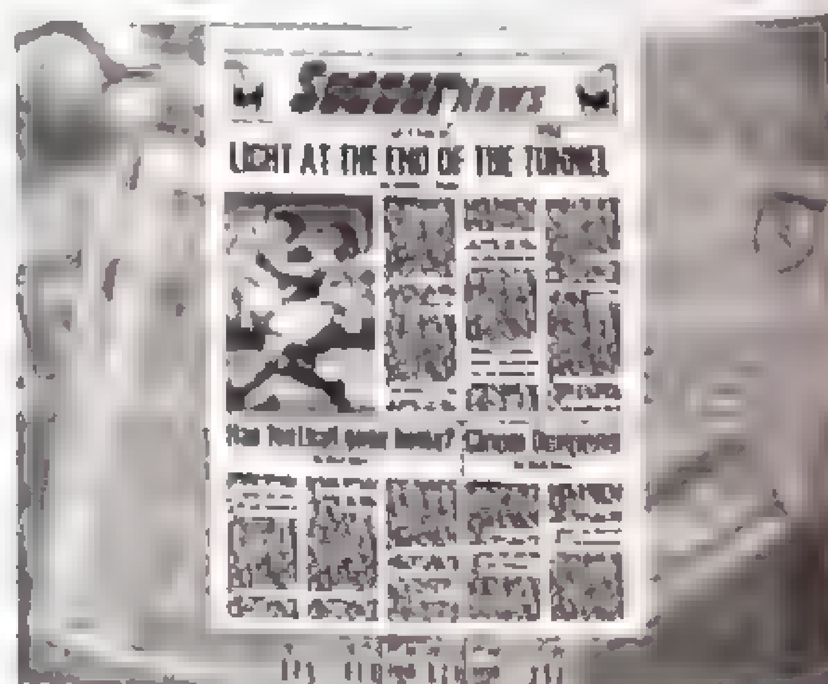
世界足球经理作为一款相当不错的足球经营类游戏，有很多方面都颇具特色把它同市面上流行的几款同类游戏作一个比较，你就会发现它的以下独特之处。

刺激

世界足球经理的比赛场面是同类游戏中最为火爆激烈的。它有许多独特之处。首先，比赛场景设计成重要片段的剪辑。大家都有这样一种体会，作为一名俱乐部经理，一年要打几十场比赛，一场一场地打下来，浪费在观看比赛中的时间太多了。象我在玩Sierra的《终极足球经理98》时，打到后来干脆把游戏速度调到×4或×8，玩EA的老《足球经理》时也经常用加速键跳过一些不精彩的场面。Ubi Soft的此项设计将每场比赛浓缩为一些精华场面，既减少了时间浪费，又使比赛不失紧张火爆，很有压力感的噢！

其次，球员动作设计刺激。比赛场面非常类似于电视现场转播，球员都是三维造型，大小比例适当，动作逼真细腻。这点，比Sierra和EA的老足球经理不知要好多少倍。虽然EA的新《足球经理99》比赛场面采用了类似FIFA98的全三维动作方式，但是其一要求有3D加速卡（如果没有，要么你忍受慢吞吞的画面，要么就切换到2D方式，而2D方式，我的天，我简直不知怎么描述——反正让我联想起的可是386时代的台球游戏啊！），其二仍然要耗费大量时间观看一场比赛，不知诸位觉得值不值呢？在世界足球经理的比赛中，象鱼跃冲顶、倒挂金钩等经典进球场面经常出现，比FIFA99还酷！绝对让你狂喜不已。记得当我的队员第一次罚出世界级的任意球，足球划出一道迅疾而精确的弧线急速掠进网窝的时候，我简直都惊呆了！

最后，世界足球经理的比赛进程也是非常刺激的。比赛中经常会有队员犯规吃牌、受伤、入球不算（黑哨？）等情况发生，绝对让你捏一把汗。尤其是当你或你的对手获得一个很有威胁的定位球时，那时紧张的心情绝对不亚于观看国家队的现场直播！另外，乌龙球和点球也是游戏中时有发生的噢！正是由于世界足球经理的比赛是如此的精彩火爆，所以你很少会感到比赛时间的冗长，更不会对它厌倦。



真实

作为一款足球经营类游戏，真实性当然是至关重要的。若同现实差距太大，会令球迷大倒胃口。世界足球经理在真实性上苦下了工夫，主要体现在以下方面：

第一，比赛情景设计逼真。虽然比赛的过程经过了浓缩，但绝对不失逼真。从开场时的列队入场、主裁判鸣哨开赛，到比赛中队员激烈的拼抢、熟练的配合套路、入球后观众的欢呼、球员的庆贺动作，都设计得栩栩如生。球员吃牌前的犯规动作肯定是有专门镜头跟踪特写的，让你吃牌也觉得心知肚明，一点不冤。至于象球员领牌时的无辜状、入球不算时球员由狂喜转为懊丧的变化、球员受伤时痛苦的表情，以及换人的镜头都会在每场比赛中惟妙惟肖地出现。就连罚定位球时双方主罚队员和门将紧张地指挥各自队友的情景都刻画得那么生动！

第二，比赛进球设计真实。在EA和Sierra的足球经理游戏中，几乎所有的入球都是由前锋包办的，极偶然的情况下，中场队员也会进几个。在《世界足球经理》中，这种不真实的情况得到了彻底改观。不但前锋会进球，中场队员以及后卫也常有斩获，而且经常进关键球，就象现实中发生的那样！不过我的守门员还没进过球（大家不妨在获得点球机会的时候让你的门将去主罚，也给他一个机会）。另外，进球的方式也大大增加，不象另外几款游戏中那样几乎一成不变。据小生不完全统计，进球方式绝对不下10种（诸位玩家如果有心的话可以在游戏时仔细统计一下）！而且象前面提到的，入球都很精彩！

第三，比赛过程真实。玩过足球类游戏的老鸟们肯定都对游戏中对方表现神勇的门将有过咬牙切齿的感觉——他们总是能扑住球！在《世界足球经理》中，这一情况得到了改观。一般说来，你射在门框内的球，平均有一半左右的概率会进（当然，每场比赛中你射正门框内的次数也不是很多，这就保证了比赛结果基本真实合理，不会出现荒谬的大比分）。另外，不知大家对有些同类游戏中拙劣的后卫有没有过想骂娘的感觉——他们总是成群出现在对方前锋身边，却总是目送对方前锋轻松射门！在《世界足球经理》中，你的后卫在救球时的各种动作可是很帅、很努力的喔！还有，足球比赛的精髓——群体协作也得到了真实的体现。指数高的明星球员不再是一柱擎天了。记得在EA的老足球经理中，只需派上位置指数在80以上的超级前锋，再将攻击范围调至对方球门线附近，你的前锋就会带球长驱直入，屡屡得分。而在世界足球经理中，球员的状态更为重要。一支由状态上佳的二流球员组成的球队绝对能打败一支由不在状态的大牌球员组成的超级劲旅！当然，球星也不是没有作用的，他们往往能在关键时刻将你的球队从地狱带到天堂！

第四，转会设计真实。转会制度如何设计，是很令游戏制作公司头疼的。象EA的老《足球经理》那样，即使是非挂牌球员，只要你在他身价的基础上加50%，鲜有买不到者。只要你有银子，片刻便能囤积大批球星。这固然极不合理。象Sierra的《终极足球经理98》，即使是挂牌球员，并且俱乐部已经答应放人，但球员却死活不来的情况，也颇令人恼火。在《世界足球经理》中，转会制度设计得还是比较真实的。首先，你很难买得到没有挂牌上市的球员。尤其是各球会的顶梁柱（象国际米兰的罗纳尔多，利物浦的欧文），你根本无法购买。如果你自恃银子多，拍出高价欲充大爷，往往首先会遭到俱乐部董事会的否决——他们认为你要买的球员不值那么多钱！另外，你在购买挂牌球员时，首先先同俱乐部谈妥转会费；然后他们会告诉你该球员将在某日同你谈判。谈判日期到时，你会进入一个类似聊天室的界面同欲购球员谈判。对方会开出签字费、签约年限和工资的条件，如果购买非本国联赛效力的球员，他们还会要安家费。你可以就地还价，对方若满意就会加入，如果对方觉得你开出的条件不爽，会提出意见，你可相机对开价再作调整。注意，对方的忍



耐力是有限的，如果你两次三番不能满足他，他就会拒绝再与你谈判！所以，对十分想买的队员，可别太抠了哟！世界足球经理在转会设计上的另一出色之处，是设制了博斯曼转会和自由转会。每个赛季开始之前，你都有机会买到上述类型的球员（其中不乏大牌球星），不需付给俱乐部一分钱，只需支付球员签字费。千万不要错过机会噢！当然，也要小心你与自己手下球员的合同期限，合同到期前如果不续签新的合约，他们到时就会自由转会，你可就一分钱都捞不到了！

全面

世界足球经理的数据库相当地全面。如果你选择最大的国家组（即 All Euro + others，共 49 个欧洲国家和 5 个其它国家），则可选择上述 54 个国家的任一支球队执教！象亚美尼亚、阿塞拜疆、乌克兰、波黑、马耳他这样的小国，俱乐部以及球员的数据都十分齐全（如果大家今年再听到某国某俱乐部球员转会到“假 A”踢球，倒是可以到游戏里去查一查他们的老底，是否冒牌货），当然著名的 5 大联赛就更不用说了。在本国联赛之外，你还有机会参加欧洲三大杯赛以及国内的足协杯等赛事，绝对详尽！另外，游戏中的数据都是 98－99 赛季最新的，如果你执教国际米兰的话，会发现巴乔和罗纳尔多的新“罗罗组合”。哈，我知道大家现在想干什么了……范甲、水晶宫队……没错！范志毅和孙继海都在！大家可以看看他们的肖像象不象本人。只是可惜指数设计得都很低，只比青年队员稍高。（何以总是灭我中华威风，难道不是都说二人的实力足以征战英超吗？！）

简洁

固然在现实中，一名俱乐部经理要处理的琐事是很多的，但作为一名玩家，显然谁也不希望游戏时在这些琐事上太为劳神。大家都记得玩 EA 的老《足球经理》时为了保持队员的体力充沛而不得不在每场比赛前挨个调整每个队员的训练安排时的窘境吧！《世界足球经理》中的训练安排得到了很大的简化。整个训练被分为集体训练和个人训练两部分。集体训练中，你可把时间在队型训练、5 人训练比赛、战术组合训练和自由活动之间自由安排。而在个人训练中，训练种类被分为技巧、速度和力量三大类，你可以只分配这三项训练的时间即可，再也不用费心选什么区域、铲球、头球、摆球、传球、慢跑、举重等等这些鬼什子了（我相信谁也说不清训练分得这么细最后到底会起什么作用）。另外，训练的效果可是立竿见影的。有的球员指数上升得很快。象我执教国际米兰时，一个赛季中间罗纳尔多的射门值从 94 上升到 99，文托拉也从 84 涨到了 90）。



游戏的简洁还体现在战术布置上。记得有的玩家在玩 EA 的老足球经理时将每个队员都设置上了什么控制球、短传渗透、长传冲吊、插入空档、交叉换位、远射等选项，搞得乱糟糟。另外还要对每一个队员做铲球和抢断的比例分配、划定中前后场范围……选择太多，反而影响战术意图的贯彻。《世界足球经理》在战术布置上作了简化。一般只需在队员拼抢积极程度、进攻防守偏重程度和长短传偏重程度三项上作出比例分配。另外还可选择是否造越位和是否利用对手失误。这样，可以使你有一个清醒的头脑来临场指挥。

最后要提到的一个简洁之处是在操作上。在大多数情况下，当你要作出决策时，你需要的参考资料就在你的右边。游戏界面的右半部分就是为了体贴玩家操作而专门设计的。在这里，经常出现的是联赛的积分表或一个包括世界所有国家、所有俱乐部和所有球员的树形图。每场比赛前和结束后，都会出现最新的联赛排名表，让你时时不忘检讨自己的战绩。而当你要排兵布阵或购买球员时，树形图就出现在你的右边，你只需轻点鼠标，就可选中观察任一球队的阵型、人马、受伤及禁赛情况，甚至可以方便地查看任一球员的资料！

虽然说世界足球经理还存在一些不足，比如说系统在处理数据时等待时间过长（可能是因为要计算的比赛太多的缘故吧），存取记录的时间太长（记录文件居然有 10MB 之巨）等，但《世界足球经理》以其详尽周到的设定，足可称得上是一款优秀的足球经营类游戏，绝对值得一玩！

编辑/游骑兵

英文名称：Football World Manager
出品公司：Ubi Soft
国内发行：育碧
发行版本：1 CD / WIN9X
类　型：策略[ST]
最低配置：P133/16MB、声卡、4 速光驱
推荐配置：P166/32MB
3D 加速卡：不支持
多人游戏：支持
控　制：鼠标
出品日期：1998. 12

建设心中的梦幻都市——

模拟城市 3000

完全市长手册

■文/水晶花园・刘松

我盖，我盖，我盖盖盖，我手握建设工具，胸怀城市蓝图，立志建设出我日思夜想的梦幻城市（挺胸抬头作雄心万丈状）。试问我最近为何如此操劳，哈哈，原来是模拟建设类游戏的鼻祖加经典，最最最好玩同时也是令各位建设狂人最最最爽的《模拟城市 3000》经过多次跳票加宣传终于打扮得靓靓的粉墨登场了（啪啪啪鼓掌欢迎）。这次各位市长又要重操旧业日夜操劳废寝忘食地规划城市蓝图，为您的模拟市民解决各种各样的问题，小心可别搞垮了身体呦！



既然坐上了市长的宝座，对城市的建设和管理工作可是半点也不能含糊的，否则城市一塌糊涂，市民怨声载道，早晚会把不称职的市长炒鱿鱼的。因此，对城市建设的了解就是玩家首先要做好的必修课。

就进入了启动画面，我们可选择建设新的城市（Start New City），或是建设游戏为我们提供的已规划好的城市来继续发展它（Starter Town），甚至还可以选择现实中的都市地形来建设（Real City Terrain），其中都是一些我们熟悉的都市，可惜中国的都市中只有香港，却没有北京上海。选好地形后，可给城市起一个响亮的名字，还有市长的名字，也就是您的大名。同时还可选择开始年代、资金（也就是难度）等。另外，可在 Preferences 选项中对游戏中的设置进行调整。

进入游戏，我们看到的就是都市的景象了，新都市虽说还是光秃秃的，但不要着急，经过我们的努力建设，它就会经由我们的双手，成为我们心中的梦幻都市！画面的下沿是状态栏，显示着我们的建设状态。状态栏中还有启动（Run Simulation）和暂停（Pause Simulation）按钮，暂停时，我们可以认真布置城市的规划，调整到最佳状态，当启动时，城市就进入了发展阶段，还可调整发展速度。Layer Views 按钮可设置视图。右下角是城市的地图，可使其旋转，放大缩小，并可去掉地图中的网格。右侧排列着菜单，共有 9 项，可不要小看这些菜单呦，它可是你我进行城市建设的有力工具，发挥着巨大的作用。我会在下文中逐渐阐述各个菜单的作用的。

了解了基本操作，接下来我们就要研究建设问题了，首先，我们先谈一下城市规划问题。

城市规划

首先，我们先来了解一下城市中的地区类型。SC3000 中市长可指定 6 种地区，它们是住宅区、商业区、工业区、



机场、港口和垃圾场。这些区域是城市的主要组成部分，同时也是必不可少的。下面，让我们来分别了解一下这几种区域。

1. 住宅区（Residential Zones）：顾名思义住宅区就是您的模拟市民居住生活的地区，它包括从小民房到高级公寓的多种住宅。

2. 商业区（Commercial Zones）：您的市民可在商业区中逛街购物，并且商业区也可提供就业机会。商业区中的建筑从小商店到高耸的办公大厦，类型很多。随着城市的不断发展，对商业区的需求也会不断增加。

3. 工业区（Industrial Zones）：工农业生产将在工业区中进行。城市发展初期，工业区中将主要发展污染严重的重工业，在低密集度的城市郊区，此种区域中将发展农业生产。当您的城市繁荣发展后，您的居民的教育水平也会逐渐提高，这时，工业区中会发展一些低污染的轻工业，并逐渐会形成高科技产业。

4. 机场（AirPort Zones）：机场对城市的工商业发展起着巨大的作用，建机场时要注意离市区要远一些，同时机场也要足够大，并要注意电力供应和通向市区的交通运输。

5. 港口（SeaPort Zones）：通过港口可将各种产品运向其他城市，对工商业发展的作用也是不言而喻的。港口要建在海边同时也要足够大。

6. 垃圾场（Landfill Zones）：城市中的垃圾将在垃圾场中倾倒，掩埋和分解。建垃圾场也要离市区远一些，并要建好连接市区的交通路线。

既然熟悉了各种区域的作用，就要考虑如何来规划这些区域了。城市规划可以说既是一门科学又是一门艺术，您的规划决定着城市的发展，能否规划出漂亮的城市，就要看市长的功力了。SC3000 为各位市长提供了一个非常实用的 RCI 需求指示器，它位于画面下方的状态栏中，通过 RCI 指示器市长们可以很直观地了解到市民的需求，并及时满足这些需求。所谓 RCI 指的就是住宅区（R）、商业区（C）和工业区（I），指示器中的任何一项升高也就说明市民需要该种地区，这时就要满足市民的需求多建一些这种区域。地区的密度则决定了该区建筑物的数量和大小。当您把不同的区域规划在一起时，则一定要认真考虑它们之间的影响，在一座商业大厦旁建一间小民房明显是错误的。虽说您可以按照您的意愿来规划城市，但您的市民可是既挑剔又善变的，有时还会跟您的意愿背道而驰，他们既希望离工作的地方近一些，又不喜欢工业区的污染和繁杂。找出市民们的需求和喜好之间的平衡点就是规划好城市的关键。

各个城市的发展过程中往往表现出一些相似的发展趋势。城市发展初期，对工业区的需求一般比较旺盛，当有了一些工业基础后，市民则很需要住宅区。随着城市发展，对商业区的需求则逐渐增长。工业的需求来自其他城市，而商业的需求则来自本城市。在年轻的城市中，对工业区的需求往往大于对商业区的需求，而在成熟的城市中，情况则正好相反。一般来说，市民对住宅区的需求大至等于对工业区的需求加上对商业区的需求（R＝C＋I），发展城市时，一定要善用此公式。而当您的 RCI 已发展得很充分时，您就需要建一些特殊的建筑如体育馆、公园等以满足市民的生活需求。

当有些地区无论如何也不发展时，您就要考虑是否发生了以下几种情况：是否缺乏基础设施如电网和水管；是否有完善的交通网络；市民对该地区是否有足够的需求；地价是否过高或过低。工业区不会在过高地价的地区发展，而住宅区和商业区则不会在过低地价的地区发展。过低的地价是由于高犯罪率，高污染等因素引起的，同时垃圾炉，高压线和监狱的附近的地价也会很低再有就是要注意该地区是否受到辐射污染。

总而言之，规划城市并没有一套完全正确的方法，它是一个不断尝试和判断的过程，失误是难免的，您的市民会用行动来告诉您哪些是错的，只有不断的积累经验才会规划出完美的城市。



交通系统

交通系统对城市的发展起着巨大的作用，完善的交通系统可使城市的工商业迅速发展起来，为市民提供便利的生活。那么，就请画好您的交通图，准备建设一个完善的交通系统吧。

公路（Road）是交通系统中最基本的组成部分，在城市发展初期四通八达的公路加上充足的公共汽车路线（Bus）会使城市迅速发展起来，但当人口大量增长时，如果您还不考虑建设地铁（Subway）之类的公共交通设施的话，拥挤的交通问题将让您十分头痛。建设地铁是比较好的解决办法，它既可以大量快速地运送市民，又可使城市的汽车数量减少，以减少汽车尾气的排放量保持城市的空气质量。但设置公共交通路线时要注意能让市民方便的使用这些公共交通设施，要合理安排公共汽车站和地铁站，否则市民可是宁愿走路也不使用这些公共交通设施的！

当您要连接两个离的很远的地区时，可选择兴建高速公路（Highway）或铁路（Rail），它们有着容量大速度快的优点，可使市民方便地来往于两个地区，加强经贸往来。高速公路可跨越公路建设，如果您希望让市民能从公路上到高速公路或从高速公路下来的话，您就要兴建交换坡道（On－ramps），可在菜单中的高速公路项中选择 On－ramps，在高速公路和公路相交的十字路的拐角处建交换坡道。

您还可以跨过江河修建公路，高速公路和铁路，只需在修路时按住鼠标左键从江河的一端拖向对岸，拖动时看到红色的禁修地区不要放弃，直到拖到对岸红色变为蓝色为止，这时您的建筑师就会告知您建桥所需的经费并请示您的决定，当您选择 OK 时一座大桥就呈现在您眼前了。另外，如果您修建公路时遇到了极高极陡的山，您的工程师们还会为您建设隧道，怎么样，够周到吧。

总的来说，SC3000 中的交通系统还是很完善的，有多种解决方案，但稍微有点遗憾的就是在重要的交通枢纽地段缺少复杂的大型立交桥之类的解决方案。但瑕不掩瑜，经过精心的设计，完美的交通系统必定会在您的手中产生。

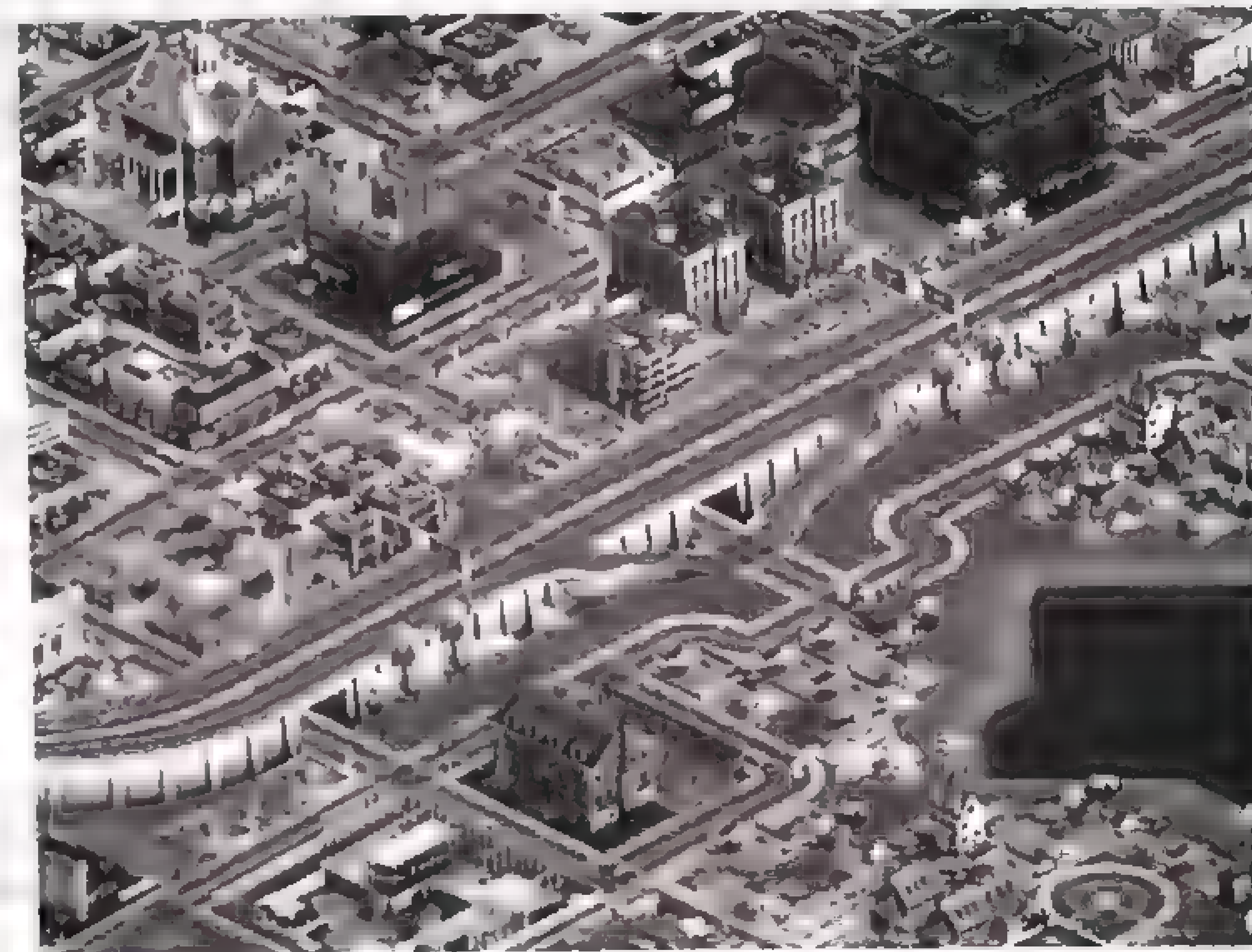
基础设施

基础设施包括电力系统和供水系统，都是城市不可或缺的生命之源。

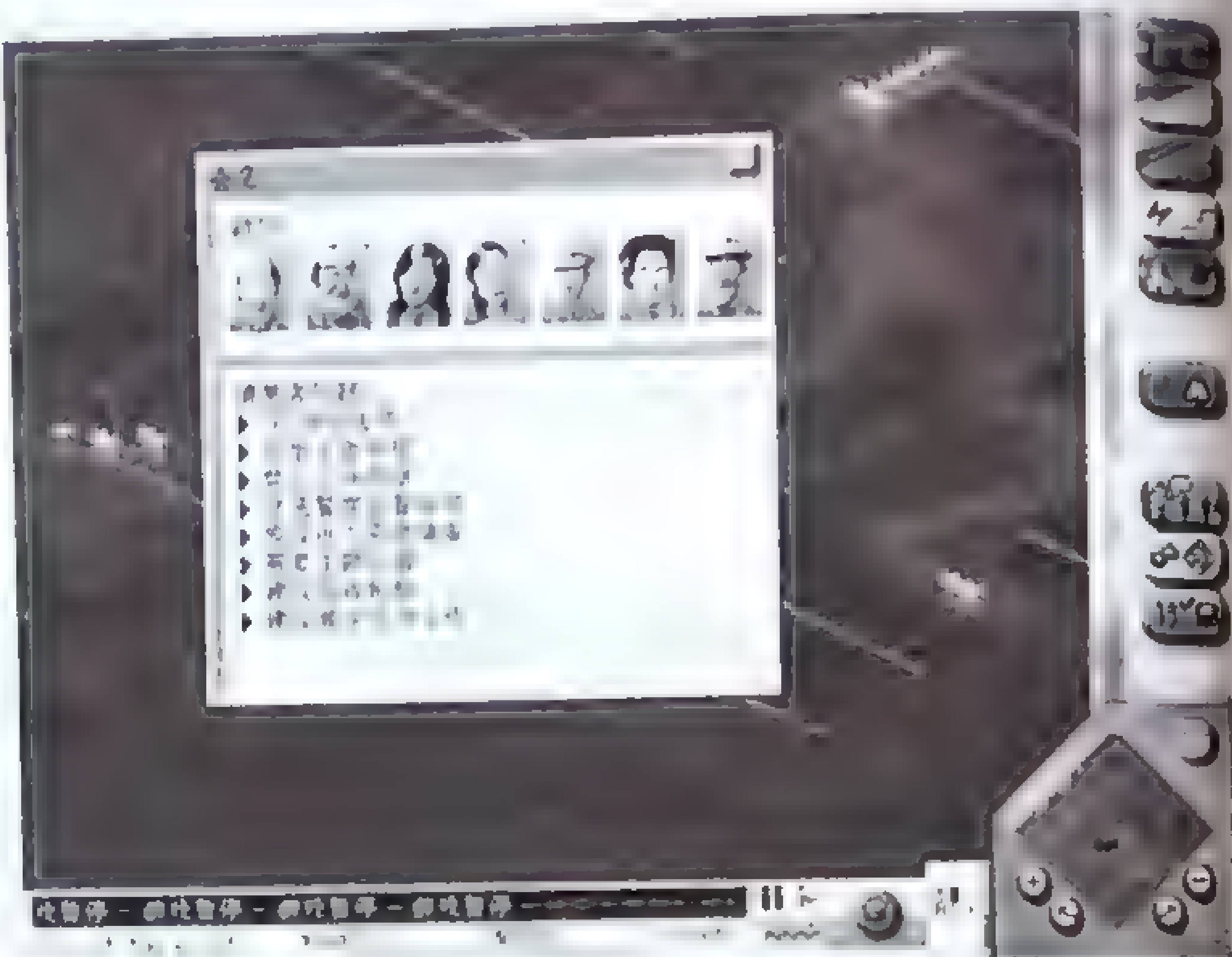
电厂和传输电线组成了电力系统，电厂可产生电力，并可向周围两格的范围供应电力，每一个供应上电力的网格或建筑也都可传输电力，可供应附加的四格内的电力，由此可见如果您在规划城市时考虑得非常周到的的话，完全可以建设一座没有电线的城市！但毕竟电厂属于重工业环节，会带来比较严重的污染，应建在离市区远一些的地方，因此，由电厂和电线组成的电力系统才是比较合适的选择！电线并不是必须连接在电厂上的，只要它连接在一块已通电的网格或建筑上，整个电线也就都通上了电。电线可供应周围两格范围内的电力，但要注意，高压电线时不应建在住宅区附近的，这种住宅区几乎是不会有人来住的。

SimCity 提供给玩家 9 种发电厂，在不同的历史时期允许您兴建的发电厂也是不同的，有些电厂必须要先发明后才可兴建。各电厂的主要区别在于价格、寿命、供电量和污染量，各个电厂都是利弊兼具的，火力发电厂（Coal Power Plant）可提供很经济的能源，但同时它也带来了非常严重的污染，而太阳能发电厂（Solar Power Collector）提供的能源则是很洁净的，但它高昂的价格则让您必须好好考虑。

每种发电厂都是有一定寿命的，电厂的供电量会随着



寿命的增长而不断减少，当它到达了使用的最终年限时，您的发电厂将会在一声巨响中炸成碎片（电厂！？炸弹！？），后果可想而知，例如当核电厂爆炸时，它发出的有害射线就会摧毁附近的地区。因此，您一定要在发电厂到达最终寿命之前铲除它，并兴建新的发电厂，以防爆炸事故的发生



城市中偶尔会发生停电事故，主要是由于发电厂供电量不足或输电线被截断等原因所导致的。当一个地区没有得到所需的供电时，它的上面会有一个闪亮的电力标志用来警告您，这时可要快去解决！

供水问题和人民的生活紧密相关，如今很多大城市都发生了供水紧张的问题，而在我们的模拟城市中是否会发生这种问题哪，这就要看各位市长了！

供水系统由自来水厂和遍布全市的水管组成。自来水厂生产出的净水通过地下水管输送到整个城市，水管必须连接在水厂，并可供应周围七格的范围。要判断一个地区是否已被供水，可选择 Adjust & Review 菜单中的查询状态（Query）功能，快捷键为按住［CTRL］，然后点在要查看的地区，即会出现一个状态栏，可查看该地区的各种状态。也可转换为地下视图来查看供水情况

我们的模拟城市中共有三种水资源：江河水、地下水和海水，对应的水厂也有三种。每种水厂都有一定的使用期限，它们的供水量也会随使用期限的增加而不断减少，因此，经过一段时间也要用新的水厂来替代旧水厂，以保持城市的供水量。

抽水站（Pumping Station）采用江河中的水资源，因为使用水泵，所以需要电力来运行。他们必须建在江河沿岸，另外您也要注意江河中的水污染程度。

水塔（Water Tower）可抽取地下的水资源，我们的模拟城市的地下水资源非常丰富，因此水塔可建在任何地方，同时地下水也会受到污染。

淡水处理厂（Desalinization Plant）则将海水进行淡化处理，它们也受到地理因素的限制必须建在海边，同时海水的污染也会严重影响淡水处理厂的生产。

由此可见，水污染对于每种水厂都有很严重的影响，因此治理水污染是一个很重要的问题，幸好，SC3000 为我们提供了一种污水处理厂（Water Treatment Plants），只需使之与水管连接既可。

另外，我们还可以向邻近的城市购进或卖出电力和净水。进行交易需要建立和邻近城市的连接点，只需将电线，水管或公路连接到城市边缘，您的工程师就会询问您是否要建立连接点，不同的线路可进行不同的交易。建立连接后，您可通过菜单中的会见（Meet）项和您已建立连接的城市的市长会谈，购入或卖出电力和净水。当您作为卖方时，要注意您的电厂和水厂的供应量是否充足，并要注意，不要把和其他城市连接的线路断开，一旦出现这种情况，交易就会被取消，而且您还要支付一笔数目不小的违约金。每个月，交易都会进行一次结算，注意您的政府预算！

财政预算

建设和管理城市都是不可以缺少资金的，因此我们对于城市财政预算的收入和支出都要有一个全面的了解。

我们的模拟国度中的货币既不是美元也不是人民币，而是一种称为 Simoleons 的货币，请您仔细看看画面下方状态栏中剩余资金前的符号，那可不是$呦，而是一个 S 中间加一个圈，也就是我们的模拟货币了。

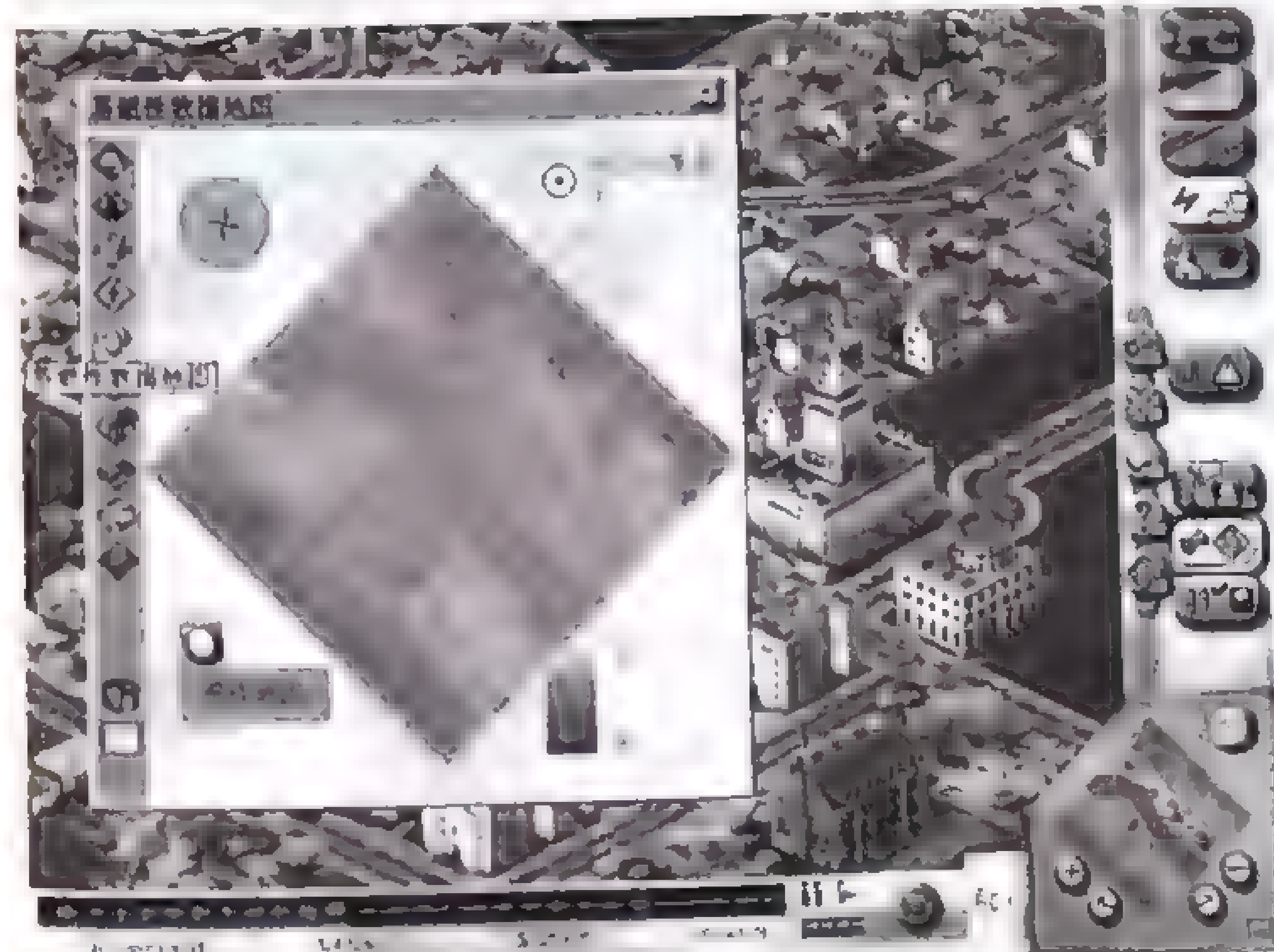
财政收入的主要来源包括税收，商业交易和水电交易等。对于税收，您所要做的主要的工作就是设定适当的税率，税率对城市的发展有很大的影响，低税率可使城市快速发展，但政府财政收入就会比较低，而过高的税率则会使市民搬迁、工商业停滞不前。SC3000 中设有 3 种税收，

分别是居民税、商业税和工业税，选择 Adjust& Review 菜单中的 Budget 项，在收入（Income）中可进行调整。其实税率并没有一个在任何时期都非常理想的数值，它会随着城市的发展而改变，成功的市长应经常研究并调整税率以适应不同的时期。

商业交易和水电交易是另两项主要的财政收入，商业交易的收入主要来自城市中的某些财团，它们会向您申请建设一些特定的建筑，如果您同意建设，这些财团就会每月向您支付一定的费用。这听起来很有吸引力，但这种建筑往往会给您的城市带来麻烦，如高犯罪率和高污染等，所以作决定前一定要三思而行。水电交易的收入也比较丰厚，但前提是您要生产足够多的电力和净水，并建立和其他城市的连接。

有收入就会有支出，城市建设的方方面面都很需要资金支持，尤其在城市发展初期，支出往往远远大于收入，因此，发展初期不要急急忙忙地大搞城市建设，而应先把城市基础设施，交通设施等建立起来，同时建立一定的住宅区，工业区和商业区，同时设定好税率等一些财政收入条款，然后让城市发展一段时间，等收支达到一定的比例时再继续扩大城市的规模。

支出中比较大的一部分是用于运行政府部门的，这些政府部门包括教育、医疗、警察、消防、交通等。每一个部门都需要基础资金用以支付工资，设备等，而如果您奖励给某个部门一定的奖金，则该部门会工作得更有效率，但效率的提高也是有一定的限度，过多的奖金并不是和效率成正比的。因此您就要考虑合适的资金发放给各个部门，您的各位顾问会向您提出他的建议，但您要注意的是，顾问会有一点偏向于他自己的部门，这时您最好参考一下财政顾问的意见以做出正确的决定。



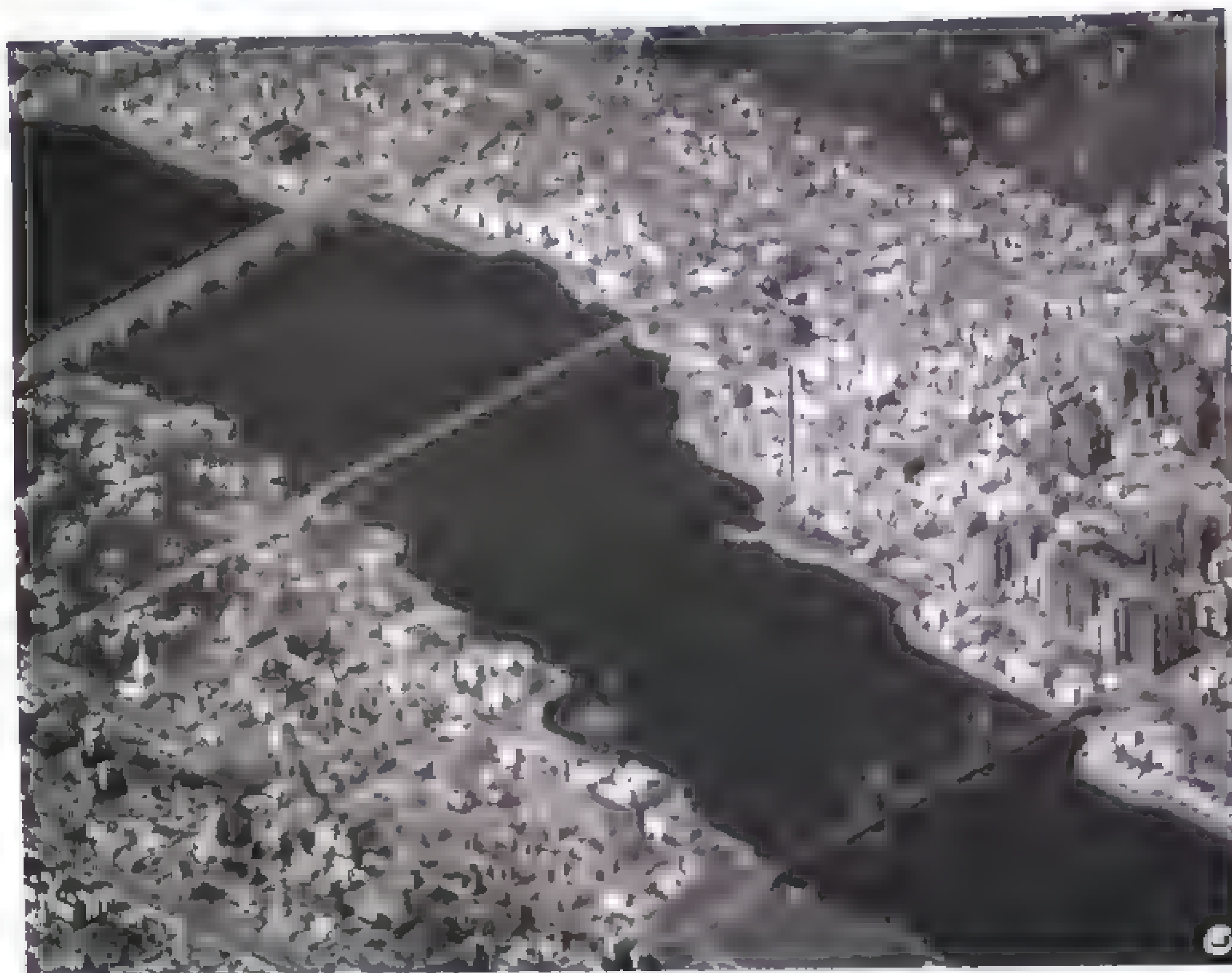
如果您真的很需要资金或想快速建设城市的话，也可以向银行贷款，在 Adjust & Review 菜单中选择 Budget（预算），点击 Expenditures（支出）页中的 Loans（贷款）键，则会出现贷款菜单，下方的增减键可调整贷款的数目，点击 Accept Loan 钮就可以获得贷款。任一时刻，您最多可贷款十次，一次的最大金额为 25000。虽说通过借贷可以快速发家致富，但可不要被这种致富冲昏了头脑，可要记得贷款是要付出高额利息的，大约是您借贷款项的百分之五十，贷款期限为十年，每年您都要为贷款支付一定的利息，因此在贷款时您一定要三思而后行。

公共安全

公共安全部门包括警察部门和消防部门，它们可确保您的城市安全向前发展，因此也是城市中必不可少的一部分。

城市的治安状况主要取决于警察部门的工作情况，您可通过 Layer Views 按钮转换到犯罪率（Crime）视图来查看整个城市的治安状况，颜色越深表明犯罪率越高，需要尽快治理。降低犯罪率的最好方法就是多建一些警察局并提高警察部门的财政预算，但也有其它一些可行性方法，某些法律可有效的制止犯罪，但您要权衡该法令的执行费用是否等价于它所起的作用，另外您还要注意某些法令有提高犯罪的趋势。另一个降低犯罪率的方法是使城市的地价升高，因为高地价是和低犯罪率相联系的，但这种比较完美的状况是需要经过长时间的建设才能达成的。

监狱也是警察部门的一个重要组成部分，罪犯们将在监狱中偿还它们对社会所欠下的债务。城市中必须有足够的监狱来关押犯人，否则我们的模拟警察不得不在抓到那些罪大恶极的罪犯并将其定罪后又将他们放虎归山，可以想象，他们回到社会中又将如何作奸犯科，给社会带来无数的不稳定因素，这样的城市又有多少人会愿意居住哪？由此可见，决不可小窥监狱的作用，各位市长在降低犯罪率的同时也一定要注意监狱的建设呦。另外市民是很讨厌住在监狱旁的，因此建监狱时应注意要建



在城市郊区处。

当紧急事件发生时，您也可以主动派出警察部队到事发现场以快速解决紧急情况，您可派出的警察部队数量等于城市中的警察局数加上一，因为任何时候您都会有一只预备部队以防不测，甚至即使您一个警察局也没有建好，这只预备部队也是随时候命的。警察部队可帮助处理任何类型的紧急事件，他们对于处理暴乱这类事件是最有效率的，但同时他们也可帮助扑灭火灾。当您想派遣警察部队时只需点击紧急事件(EMERGENCY)菜单中的派遣警察部队项（Dispatch Police)，然后点击您想要派遣警官去的地方，各位警官就会马上到达并努力工作。

当某处发生火情时，我们最先想到的就是拨打119火警，而在我们的模拟城市中，火灾也是最常发生的一种灾难，这时就该我们的消防部门登场了。在整个城市中合理的设置各个消防队的位置，建立一个互相连通的消防网络可使您在火灾发生时高枕无忧，您能很方便地了解火情，而且不需要您的干预消防队员就可快速控制火势。

每支消防队都有一定的控制范围，而这个范围是和您拨给消防部门的预算成正比的，同时消防预算还影响着消防队员的工作效率，高效率的消防队员能在火灾造成损失之前就将其扑灭。工作效率还和火灾发生地与消防队之间的距离有关，在消防队附近，消防队员的工作效率比较高，离消防队越远消防队员的工作效率越低。

在火灾数据地图(Flammability Data Map)上您可轻松明了地察看消防队的位置、数量和每个消防队所控制的范围，您可根据这种地图来安置您的新消防队。另外根据地图上的颜色您还可了解到那些地区比较容易发生火灾，您城市中的每一座建筑都有一个内在的易燃率，您可通过查询该建筑物的状态来了解它的易燃率。降低易燃率最简单同时也最有效的方法就是供水，这听起来似乎有些可笑，但在城市发展初期，火灾的发生往往是由于供水不足所引起的，而且当城市发展过大时您也很可能忽略掉某处，虽说该处已建起各种建筑，但由于种种原因却供水不足，这时易燃率也会直线上升的。由此可见充足的供水对防火起着很大的作用。另外，某些法律也可降低城市的易燃率。

同警察部门类似，您也可以主动派出消防队员以扑灭火灾，尤其是当火势发展到比较难以控制时。您可派出的消防队数量也是等于城市中的消防队数加上一，同样您也会有一只预备消防队以防不测。派遣消防队的方法是点击紧急事件(EMERGENCY)菜单中的派遣消防队项(Dispatch Firefighters)，然后点击您想要派遣消防队员前往的地方。

除了火灾还有其他一些灾难会在我们的模拟城市中发生，例如地震或是外星人入侵。虽说这些灾难是随机发生的，但在发生之前我们还是会看到一些预兆的，经常看看您屏幕下方的新闻播报是一个不错的习惯。当灾难来临时，整个城市都将进入紧急状态，尽管您可以在心里默默祈祷最小的损失，但往往您都要做好处理最坏状况的准备。此时保障人民生命安全的最好方法就是尽早拉响灾难警报，这样您的市民就能尽快逃离街道躲入掩体，而灾难带来的损失则会大大减少。

作为市长您是唯一一个有权力控制警报的人，但您可不要随意滥用这项特权，否则又一个“狼来了”的故事就又要上演了。如果您真的想看看灾难的威力或是想亲手摧毁辛辛苦苦建立起的城市的话（真的有这样的人吗？破坏神！？)，您也可以选择制造灾难(CREATE DISASTER)，然后选择发生何种灾难。而如果您爱好和平、热爱生命，您也可以在参数项(Preferences)中将灾难一项(Disaster)关掉。

健康、教育和幸福生活

从古至今，人们一直在追寻长寿的秘诀，最新科学证

明我们是可以将平均寿命提高到期望值九十岁的，这其实并不是什么特效药的功劳，长寿的真正秘诀其实就是健康的身体，现今生活节奏加快、压力加大，人们更是把健康放在了极重要的位置。在我们的模拟城市中，情况也一如现实，模拟市民们都渴望健康幸福的生活。而作为市长，您所要考虑的问题就是如何才能提高市民的健康水平。首先要建立起完备的医疗系统，在城市中多建一些医院，并要有比较高的医疗预算。多修建一些公共交通设施，以减少汽车尾气排放量，保持清新的空气环境。另外您还可发布一些有利于人民健康的法令。相信通过这些措施，大家都能以健康的身体来享受美好生活！

科技兴国，教育为先，教育已被人们摆在了越来越重要的位置。在SC3000中教育水平决定着一个城市的潜力，高科技产业只会在高教育水平的城市中发展，高教育水平直接意味着低污染、低犯罪率和幸福的生活，可见教育在城市发展中的重要作用。而我们的模拟市民究竟是如何学习的呢？年轻市民的头脑就像海绵一样，不断吸收着他们所遇到的任何事情，但随着年龄的增长，他们的学习能力也会逐渐下降，成年人必须不停工作才能保持他们的知识水平，如果长期不接触教育性的环境，例如图书馆或博物馆，那么他们所获得的知识也会逐渐消逝。

为了提高城市的整体教育水平，教育工作要常抓不懈，尤其要把重点放在对儿童和青少年的基础教育上，少年时期所得到的教育将影响他们的一生，修建足够的学校和学院以保证每个孩子都有机会读书。学校也是需要资金来支持的，要注意教育资金是否充足，如果教育预算长期过低，教师们可是会罢工的哟。而对成人的教育也不要忽略，修建一些图书馆或博物馆以保持成人的整体知识水平。相信随着教育工作的逐步完善，您的城市也会走上一条光明的发展公路。

幸福程度也是一项很重要的指标，它意味着整个城市中市民安居乐业、幸福生活的氛围，高幸福度的城市是市民们的理想家园，而幸福的市民将给市长以最大的支持。幸福度和其他许多方面都有着千丝万缕的联系，首先您要保持较高的健康和教育水平，同时快速增长的经济会为市民提供更多的就业机会，为幸福生活提供条件，而一些休闲性建筑如公园或动物园将直接关系着市民的幸福水平。幸福度还和地价有着一些联系，幸福度越高，地价也会相应提升。另外您还要注意治理一些对幸福度有负面影响的因素，如污染、犯罪、交通堵塞、高税收等等。看着您的市民幸福快乐的生活，作为市长的您也一定会感到无限欣慰！

环境治理

环境治理的主要任务是处理城市中的垃圾废物。垃圾是生活中不可避免的产物，可以通过处理来减少垃圾总量，但完全清除是不可能的，您的选择就是将垃圾倾倒在垃圾场中，然后将之燃烧掉或运出城市。您不要以为这只是繁琐的家务杂事而置之不理，如果您不为模拟市民们提供垃圾场，那么他们将不得不将生活垃圾倾倒在窗户外边，渐渐地您的城市将会成为一个巨大的垃圾场！当垃圾堆积如山时，整个城市的健康水平将急速下降，幸福度也会随之骤然下降，过不了多久，您的市民就会寻找到某些干净的城市移居他乡。



比较常用的处理垃圾方法是将之在垃圾场掩埋，您要认真选择垃圾场所处的位置，垃圾场会发出刺鼻的难闻气味，没有任何人会愿意住在其旁边，而且它还将导致附近地区的地价急剧下降，因此您应将垃圾场建在城市的远郊，同时要注意用公路或铁路将城市和垃圾场连接起来，以便把垃圾运抵目的地，否则垃圾场将起不到任何作用。

另一种处理垃圾的方法是将之焚烧，焚烧炉(Incinerators)将带来极大的空气和灰尘污染，但它的优点是处理容量比较大，同时也可通过燃烧垃圾来产

生电力。焚烧炉也应建在离市区较远的地方，而且也需要公路或铁路连接。另外焚烧炉还有一定的使用期限，随着使用年数的增长，它的处理容量将明显下降，所以您应在焚烧炉过于老化之前将之拆除并建设新的焚烧炉。总之，您要在焚烧炉的优缺点之间进行衡量，以决定是否采用此种方法。



与以上两种方法相比，垃圾循环再生中心(Recycling Centers)则是比较环保的，将垃圾循环再生、重复利用是远比将之焚烧或掩埋有益的，既保护环境又节约资源，何乐而不为呢，所以当您能建设循环再生中心时就快些着手动工吧！每个循环再生中心都只能处理一定数量的垃圾，因此大城市中将需要多个循环再生中心，您应将他们布置在不同的区域以得到最高的处理效率。另外，您应颁布“垃圾分类处理法”，由此会使所有循环再生中心的工作效率得到提升。循环中心有比较长的使用期限，但它们的容量也是不断下降的，您可不要忘记在它老化之前将其拆除并建设新的循环中心。

如果您和其它城市通过公路、铁路或海运已建立起了连接点，您也可以和这些城市的市长洽谈处理垃圾的服务。将垃圾直接运往其他城市显然是简单高效的，但处理的费用则会明显增加，所以您最好还是先建起您自己的处理系统，如果处理能力不足，可暂时将超出处理能力的一小部分垃圾运往其他城市。当您和其他城市签约后，每月都要支付一定的处理费用，即使您没有多余的垃圾运往其他城市，您也必须支付一个最低费用，而如果您单方面违约的话可是要支付大笔违约金的！而如果您有过剩的处理能力的话，也可以向其他城市提供此项服务，签约后您每个月都可得到附近城市支付的费用，但当您的处理能力渐渐不足时要及时采取措施，否则违约金可是在等您支付呦！

尽管您很重视治理环境，但各种污染却往往是不可避免的，所以如何治理污染是摆在您面前的主要问题。污染主要有两种类型——空气污染和水污染，空气污染将会使地价和市民的健康水平不断降低，生活在污浊的空气中的市民只会感到痛苦和悲伤。许多事物都会引起空气污染，而大部分的空气污染都是由两个最大的污染源所引起的，一个是汽车尾气，另一个是重工业。您应大力提倡公共交通以减少汽车尾气，而在工业方面则应鼓励发展污染较轻的产业。做到以上两点，您在治理空气污染方面就会得到比较好的成绩。另外，多种植一些树木，多建一些公园也可使空气污染减轻一些

严重的水污染几乎能够摧毁整个城市，可见水污染的威力有多么巨大，它将严重危害市民的健康，并不断蚕食整个供水系统。净水处理厂可净化少量污水，但处理整个供水系统却是既耗费时间又耗费人力物力的。因此最好的治理方法就是从根本上保护水源，减少垃圾积聚，控制重工业生产，并颁布水资源保护法，以支持轻污染的高科技产业替代原有的重工业生产

完结篇

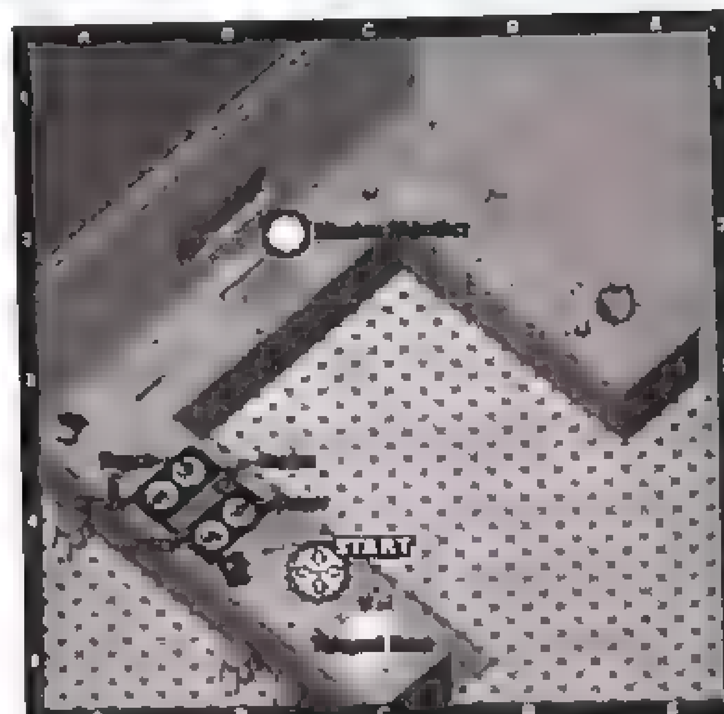
相信看完建设篇的诸多介绍，各位玩家已对SC3000有了一个较全面的了解，对自己的城市建设也已胸有成竹。城市建设并没有一个完全的定式，您需要在不断的摸索中积累经验，不断完善您的城市，解决各种各样的问题，而这一切正是游戏的乐趣所在。随着城市一天天的渐渐成长，看着一栋栋摩天大厦拔地而起，喧闹熙攘的商业区人流如潮，市民们安居乐业，孩子们在公园中嬉笑玩耍，一派欣欣向荣的景象，您将感到无比的欣慰和满足！相信各位玩家都会充满无限自豪地说，“心中完美的梦幻都市由我亲手建成！”

编辑/游骑兵

快速攻略指南——

玩具兵大战Ⅱ

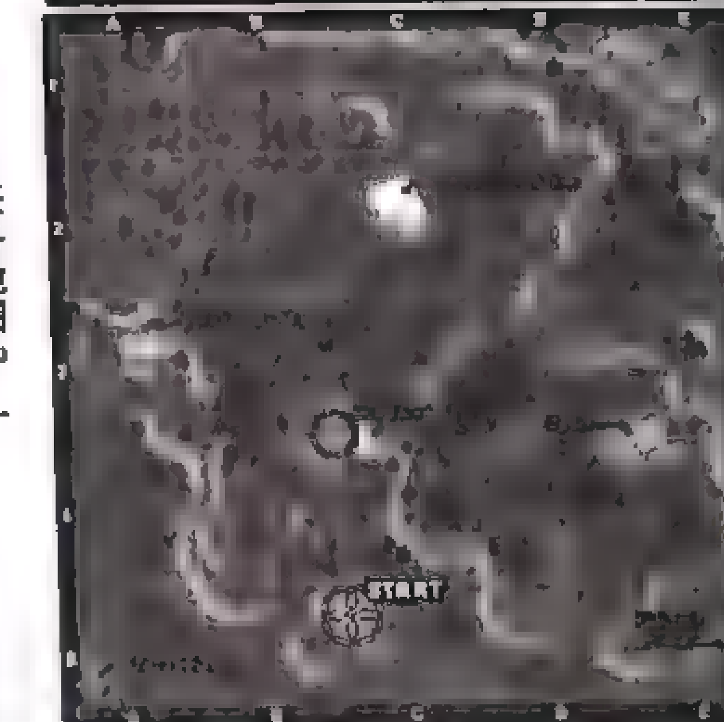
■文/毛头



任务地图1-1



任务地图1-2



任务地图2-1

《玩具兵大战Ⅱ》和大家见面了，记得当时我一看见《玩具兵大战》的画面时就被深深吸引，没想到一试就不想玩了，主要原因就是虽然不复杂，但却很别扭的操作。《玩具兵大战Ⅱ》可以说是作了一次革命性的改进，从头到尾，一只鼠标加【Shift】键(强制攻击键)就全部搞定。当然，其它键盘功能依然保留，如趴、左右滚等等。游戏支持网络对战，更令人高兴的是对电脑配置要求不高，MMX200/32M加丽台SD600(不是Voodoo2)，配上4速光驱就可以得到令人满意的效果。加上游戏本身出色的任务设计(类似《盟军敢死队》)、大量精彩的3D动画，以及优美动听且首首都是世界名曲的背景音乐(CD音源，例如第一关的战斗就是在《威廉退儿》进行曲的伴奏下开始的，还有“蓝色的多瑙河”等等)，各方面都表明这是一个优秀的游戏。

第一关

场景: 厨房案台

任务: 进入时空门

要领: 首先Sarge带领三名三星级(等级不同表现也不同，但可以升级)士兵消灭开始处的敌人，然后来到电炉旁准备通过电炉，方法有二：a. 用枪向第一个电炉的旋钮射击，使电炉关闭，通过第一个，同样方法通过第二个。b. 指挥一人小心穿过，到达安全处后再指挥第二人穿过，直至全部通过。最后一个人要站在两个电炉中间，用枪射击第一个电炉的旋钮，打开电炉，这样追兵就被堵在电炉外边了，你可以一心向前冲锋。消灭最后一只蟑螂时你会发现案台上的一个表面有裂纹的土罐，打破它后时空门出现，Sarge带领士兵进入过关。进去之前别忘了打扫战场，把能够带的物品全部带上，已经拥有的东西是能够带到下一关的哟！

第二关

场景：野外

任务：营救战友、修理雷达、上火车离开

要领：只要完成任务就可以了，因为这一关较丰富，有瀑布、河流、快艇、火车站、房屋、空降兵等等，除非你愿意把敌军全部解决掉，否则还是少惹事为好。首先在地图中偏右处营救战友，再炸毁地图最左上方的房屋，里面有修理雷达的工具，拿上工具来到地图中心的雷达处修理它最后带领全体士兵到地图右上方的火车站平台上登上前来接应的火车过关。

第三关

场景：火车站、火车桥

任务：保卫大桥、炸毁敌军坦克

要领：速度是关键，因为敌人一旦把桥炸毁或者把隧道炸坍塌，任务就失败了！a. 游戏一开始，Sarge 就要将身旁的空降兵箱子拣起来。b. 立刻把空降兵降落到桥对面的隧道口，让他们自己干掉前来埋炸药的敌人。c. 扔下空降兵后立即指挥剩余士兵冲到桥头，杀死敌人，炸毁敌快艇。初战告捷后，带领全体士兵快速返回，尽量多找一些火箭筒，然后守侯在油塔附近的小山和河流之间的树林处，用火箭筒干掉一辆敌军坦克，快速跑到火车站月台那里，又会出现几辆敌坦克，不要客气用火箭筒把他们全部炸翻，"轰隆"一声，最后一辆坦克炸毁后你就过关了。

第四关

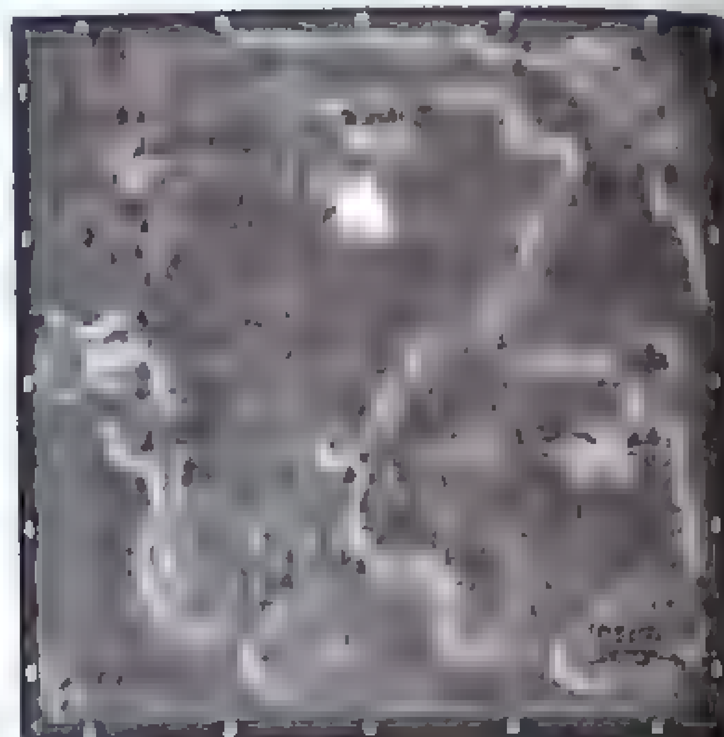
场景：野外飞机场

任务：营救战友、离开飞机场

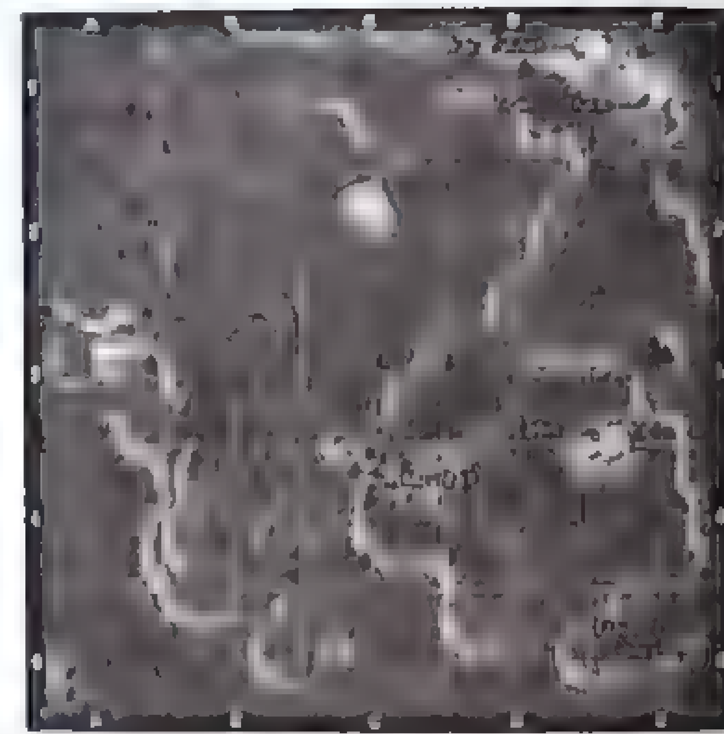
要领：战友的位置在起点处水平向右的一个小环形树林里，开始看不见他。你首先要来到并且穿过飞机场，这时可以看见你的战友了，继续前进把他营救出来。在树林边缘可以先用喷火枪把树林烧为灰烬再往前行进时会比较容易，而且自己不会被火烧死，有时只要 Sarge 一人前进还好一些（因为他们的大脑里面全是塑料，IQ 很低，动不动就误伤自己的战友）。救出战友原路返回，到达飞机场时，敌人的空降兵又来了，注意一定要保护好被营救的战友，他一死任务也就失败了。沿着飞机跑道靠右向前跑，会看到一个圆圈中间有三角，三角中间有 H 的图案，站在 H 上时你又过关了。

任务地图 4－1

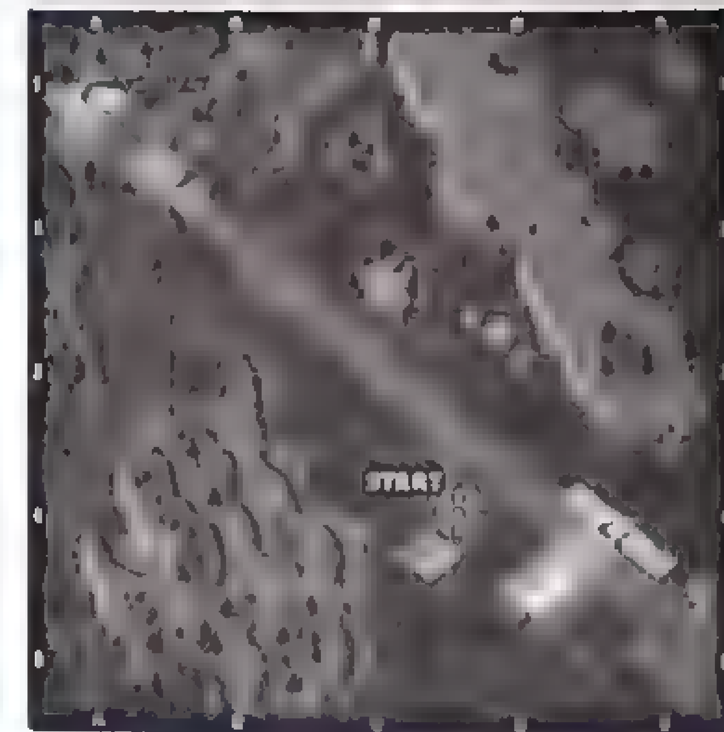




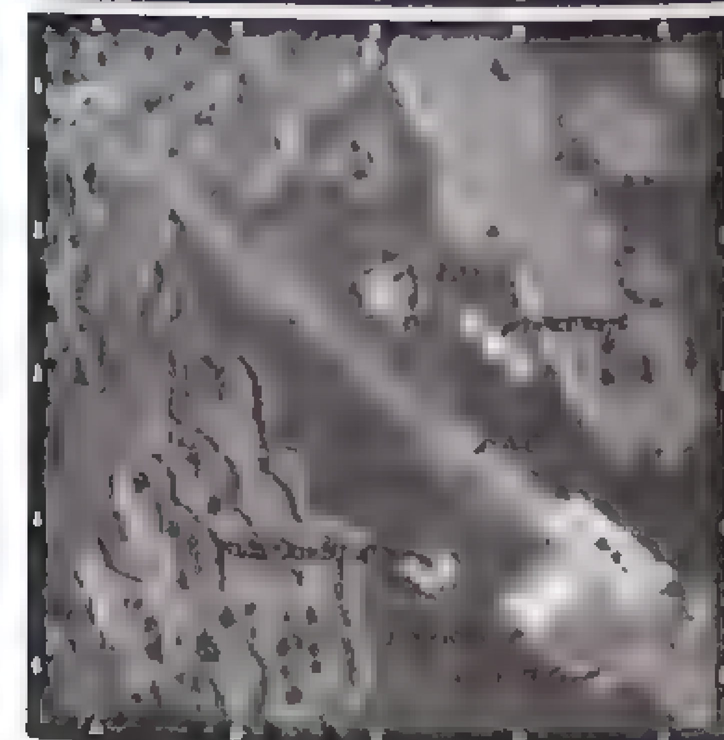
任务地图 2－2



任务地图 2－3

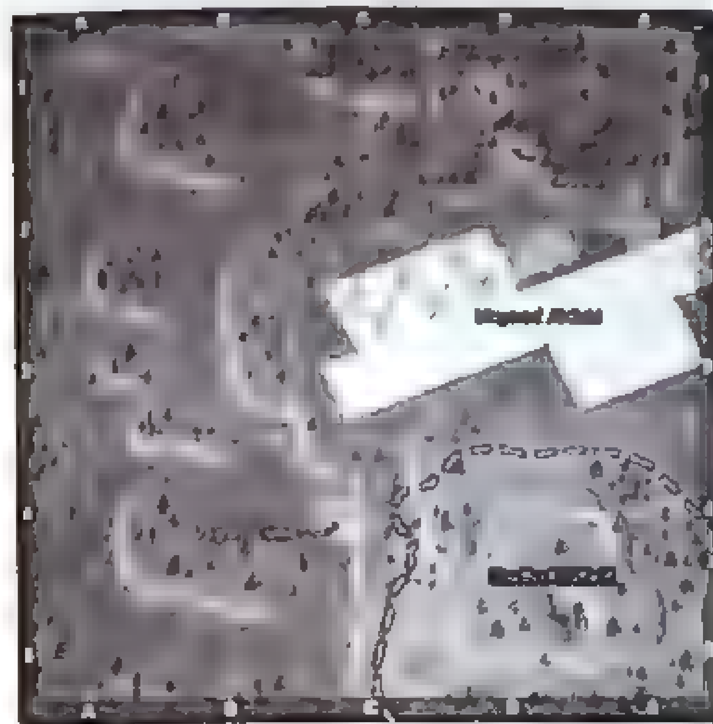


任务地图 3－1

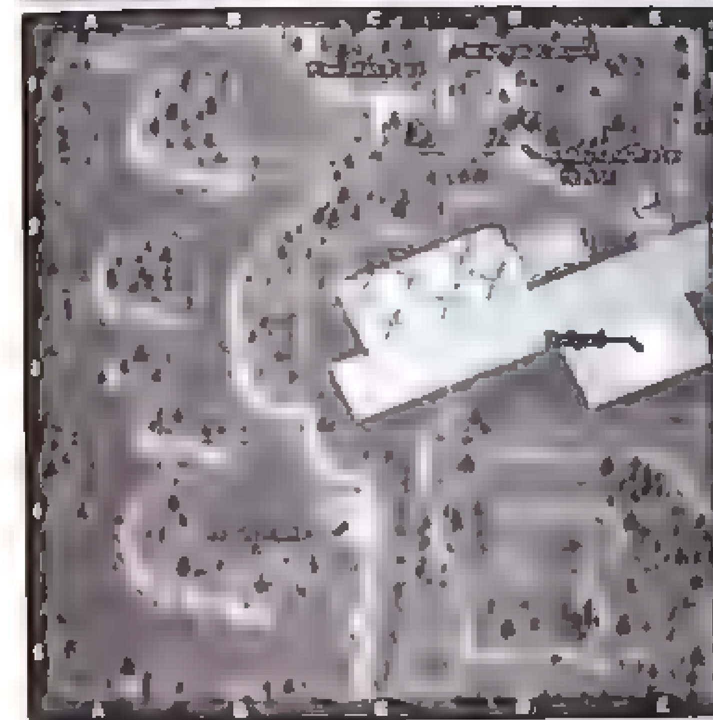


任务地图 3－2

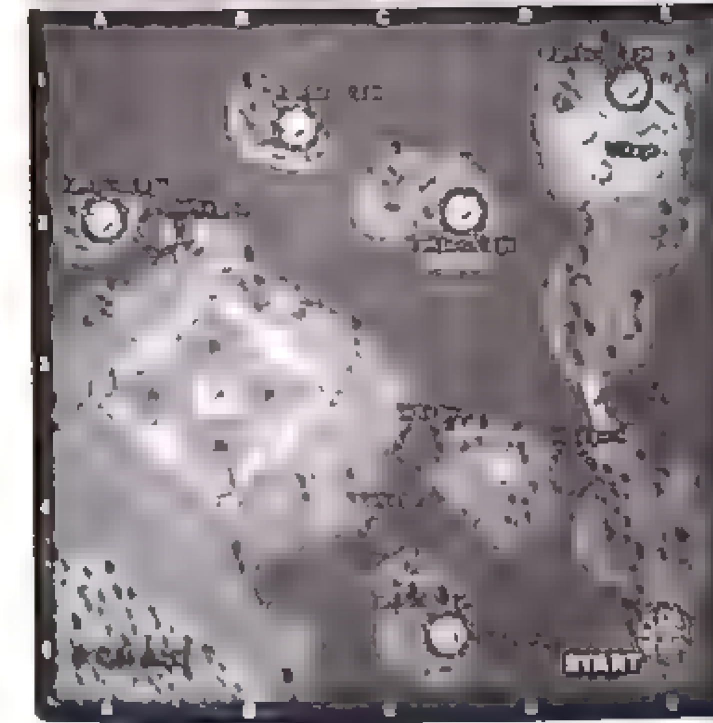
COMPUTER & GAME 攻 略 手 记



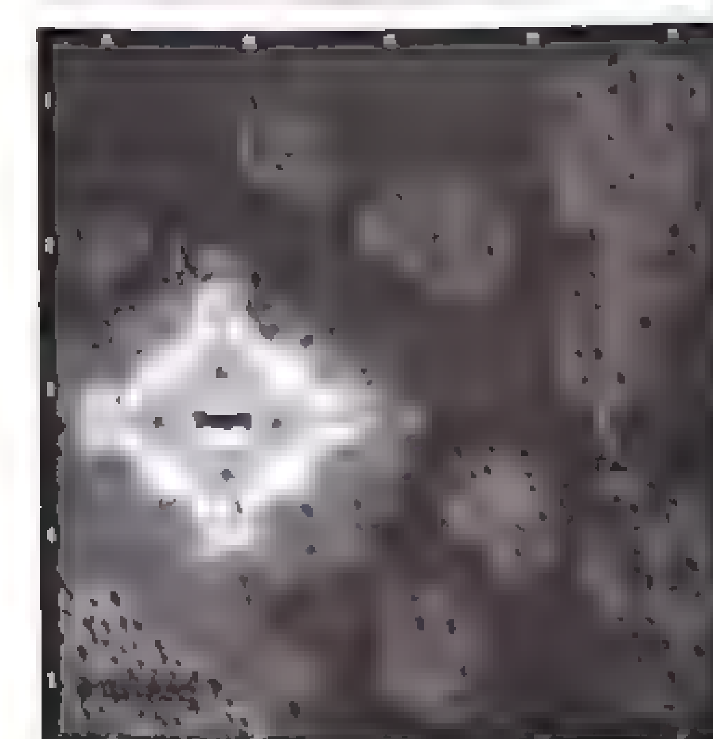
任务地图 4－2



任务地图 4－3



任务地图 5－1



任务地图 5－2

第五关

场景：海洋、小岛

任务：营救战友、登陆、进入时空门

要领：提防陌生人。这一关有许多穿绿色军装的敌人被关在笼子里，当你千辛万苦地（因为铁笼在孤岛上，要上岛就要座快艇，没准还会碰上一个旋涡把你连人带船一起搞掉）把铁笼门打开救他出来时，他却用枪向你射击，而士兵们偏偏不还击，就连 Sarge 也不动手，气的我鲜血乱喷。只有按住 [Shift] 键加鼠标左键命令 Sarge 强制攻击了。（悄悄话："你也可以不救战友……""哎哟，谁在我的背上捅了一刀？"回到正题。）游戏起点的小岛和另一个岛中间有一座桥，桥头前面有一片空地，这里面埋了大量的地雷，要把它们挖出来（WIN95 的"扫雷"？）。探雷器在起点前面的一间小屋里，是炸掉房子捡还是跑进去捡随你的便。通过小桥一直上行，到达岛的最顶端，上船（Sarge 开船的话，船可以用键盘控制而且船上机关炮也可以用）到各个小岛营救战友，注意旋涡。返回时会出现敌人的快艇，打沉它，如果一不小心把自己的快艇也打沉了，不要紧，又会有一只载满敌军的快艇出现，干掉敌军夺下快艇后再把士兵运到陆地上，如果你的士兵没有伤亡的话就要运两趟。登陆后，先派 Sarge 用喷火枪把椰树林烧毁，可以烧死一些树林中的敌人哟！一番战斗后你来到营地中央，看见了时空门，时空门前又有一个绿军装大兵，这一个可是你的战友，下面的你自己知道了。对了，这一关你要带一些迫击炮或者定时炸弹到下一关，为什么？下一关再讲。

第六关

场景：后院花园

任务：干掉穿绿军装的敌人、进入时空门

要领：游戏一开始就要尽快往草地跑，不然一大群身上背着鞭炮的可怜的士兵会不顾一切的扑向你和你同归于尽。来到草地后休整一下继续往前，到达台阶旁边时可以从地图左上角落的小水管（不易察觉）到达台阶上，把台阶上的敌军一网打尽，原路返回来到花丛中。花丛和草地之间用木桩隔离，观察一下，地图左边的木桩里有一个出现裂纹的木桩（外国也有偷工取料的包工头？），用迫击炮或者定时炸弹炸烂木桩。草地里的敌人很厉害，各个兵种都有，要小心。穿绿军装的敌人藏在青蛙下面，保护他的敌人被消灭后他就会自己跑出来，一出来他就拼命往喷泉池下躲，Sarge 用强制攻击，对着池子炸它一手雷他就

任务地图 6－1



出来了，干掉他后你就要到右边的草地上。同样有一个木桩也是坏的，进去之后少不了激烈的战斗……终于你来到了时空门前，是一个下雨流水的管道。(怎么时空门到处都有可能出现，待会儿上厕所一定仔细看看。)



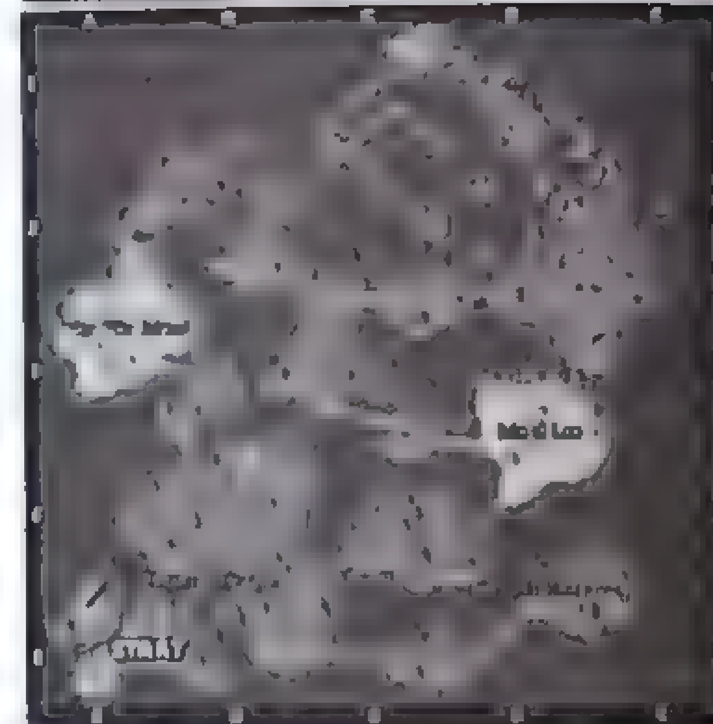
任务地图 6-1

第七关

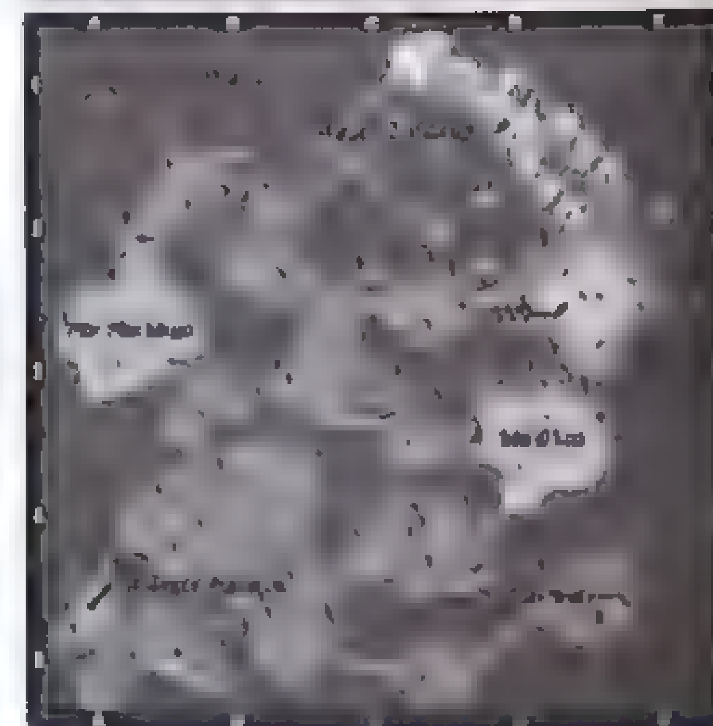
场景:僵尸岛

任务:救战友、摧毁一切设备、杀死科学怪人

要领:动作迅速，讲究战术。首先营救战友，然后到各个小岛上转一圈(连接机房的小岛最后去)，有箱子就拣箱子，关键是炸毁敌人的设备。完了全部来到连接生产僵尸机房的小岛上，调度士兵环形站在右面的桥头处让他们自动射击前来的僵尸，阵型摆好后就立即命令 Sarge 上桥炸毁机房(一旦炸毁，做僵尸的原料就不能继续供应，待机器里面的原料用完后就不能再生产僵尸了)，返回桥梁的十字路口向右下方向继续前进，来到桥梁尽头又有两台设备，炸毁它(科学怪人可以看见，暂时不要搭理他)，迅速返回和士兵汇合一起干掉这一批僵尸，重新把士兵布成圆圈阵形后指挥 Sarge 带上重武器只身一人前往连接机房的另一个小岛。小岛上面有大量的设备和一圈铁丝网，铁丝网外还有一台设备(铁丝网可以炸垮)，不过要摧毁它们必须抓紧时间，因为僵尸们会从四面八方攻击你，但是也不必惊慌，僵尸先生们的行动迟缓，你一定能摆脱它们。设备炸完后不要急着返回，请继续往上走，发现机房，不要管它，继续前进，来到岛的尽头就可以看见对面还有一个小岛，岛上还有两台设备，完成任务后即可带领僵尸们返回到你布置好的口袋中。不知道是不是一个 BUG，这些僵尸们只对 Sarge 感兴趣，对士兵不屑一顾，即使士兵用火烧、用枪、火箭筒打、手雷炸也依然如故。剩下的就是让 Sarge 带着僵尸在口袋里面绕圈圈，直至全部消灭僵尸。最后，就让我们来对付科学怪人吧，你能打到这里也就肯定能过这一关了，怪人就留着让你自己去消灭吧。哦，不是消灭，因为怪人怪笑三声后就消失了，虽然此时就过关了，但怪人并没有死。



任务地图 7-1



任务地图 7-2

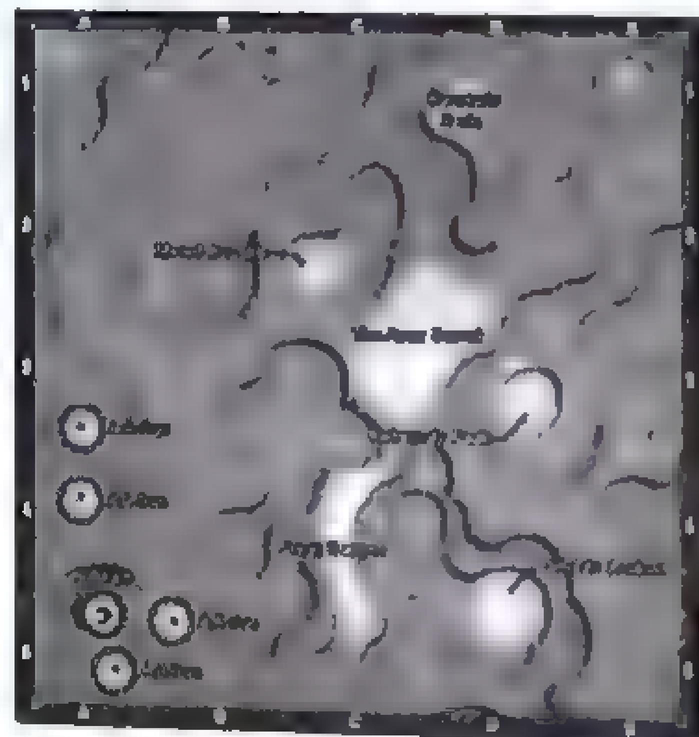
第八关

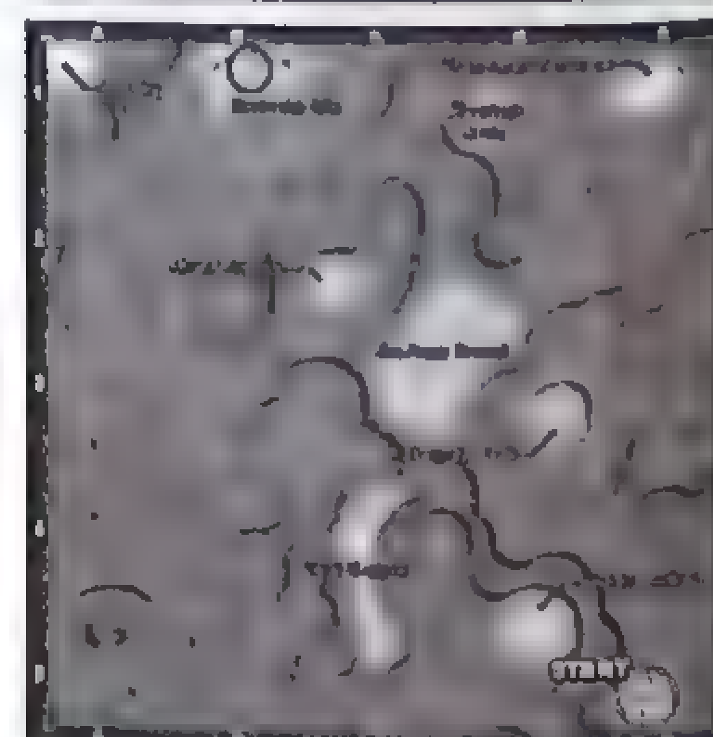
场景:沙漠军事基地

任务:消灭敌人科学家、摧毁一切设施

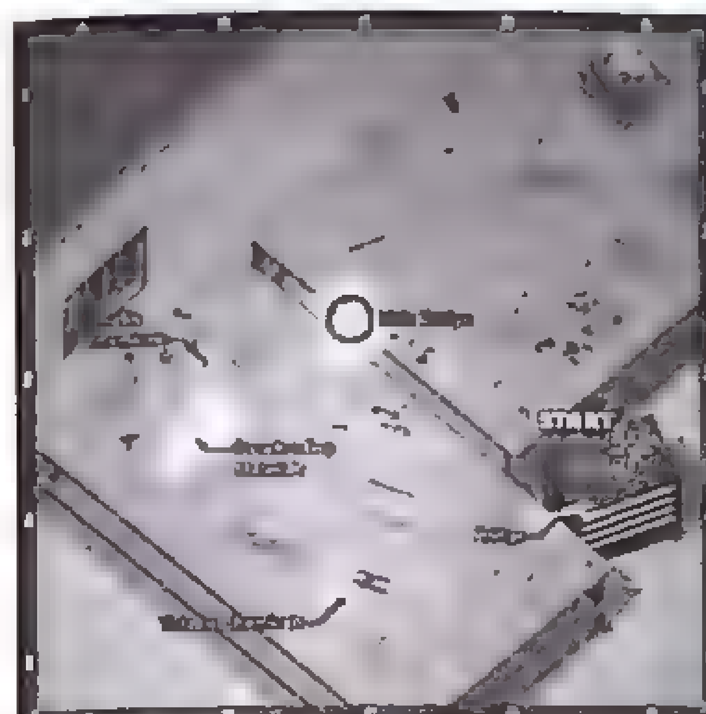
要领:在攻击敌人科学家时行动一定要快。游戏起点左面有很多敌人，还有一辆坦克守护着一些设备(8号台球怎么也跑到这里来了？)，开始不要招惹他们，沿着地图往上走。地图上部水平布置三个基地，从最右边的入手，

任务地图 8-2





任务地图 8-1



任务地图 9-1



任务地图 9-2



任务地图 10-1



任务地图 10-2

炸毁后往中间基地开进。注意，一旦踏入基地禁区，基地就报警，一报警四名科学家就要往最左面的基地拼命地跑，当他们跑到时既使你的队伍再强大任务也要失败。所以，一进入就要先集中火力干掉一个向你跑来，身上有保护罩的士兵，然后迅速向科学家攻击，最好用发弹速度快、射程远的火箭筒，就在你行动时其他敌士兵也会攻击你，挨几枪吧！不会死的，要知道，你现在的手下可都是身经百战的老兵，个个都是五星级哟！干掉科学家后再把他们收拾掉。接着来到最左面的基地，其实也不是什么基地，也就敌科学家的逃命出口，不过出口旁有你的一辆吉普车(我的驾驶技术不好，所以我觉得开吉普车进攻还不如用人方便)。加油吧，现在就剩下最后一个基地了。把基地上的敌人还有敌坦克全部消灭后炸掉设备即可过关。还有，这一关 Sarge 可以得到一只冲锋枪。

第九关

场景:作模型的工作台

任务:杀死怪人、得到敌人原子弹发射车的图纸、进入时空门

要领:本关有三个平台，平台中间用一把尺和一个垫子做桥连接，当你通过尺到达第二个平台时，一些身上绑着鞭炮的士兵就开始去炸毁那个用来连接第二、三平台的垫子，一定要保护好这块垫子，垫子一旦炸毁，你就输了，不过好在这些鞭炮士兵数目有限。完了后又有僵尸出现，还有那个怪人，原来他跑到这里来了，还带了同伙，真是岂有此理！这次一定要消灭掉。杀死怪人后继续上行，可以看见“泰坦尼克”……？？？什么！这是真的，它即将沉入海底，不过这只“泰坦尼克”是永远不会沉下去的，因为只是一只模型。炸掉“泰坦尼克”出现时空门，Sarge 进去后再出来，跑到地图雷达上不断闪亮的地方，即可得到敌人原子弹发射车的图纸，返回，进入时空门过关。

第十关

场景:野外、敌人军事基地

任务:炸毁基地、杀死敌人科学家

要领:一开始就会有大量的鞭炮士兵向你进攻，留守原地杀光他们。派 Sarge 一人向下行进，别忘了带上迫击炮，来到一个用铁丝网封闭的僵尸基地外，铁丝网内有很多僵尸。虽然铁丝网可以炸垮但你千万不要冒然行事，你就站在网外用迫击炮把基地中间的主设备炸毁就 OK 了，主设备一毁，所有的僵尸立刻倒地又死一遍。呼唤战友来到 Sarge 身边，一起往地图右边移动。这里有一辆坦克，Sarge 登上坦克，开着坦克向地图上方的基地挺进。基地敌人很多，特别是坦克的克星——火箭筒很多，加上坦克的发弹速度慢，所以硬打成功的可能性不大，用键盘操作坦克直接去压敌军的效果反而更好。接下来就是把既不会还击也不会逃跑的科学家们干掉就行了(唉！可恶的游戏设计，“尊重知识、爱护人才”在这里根本行不通。原谅我

吧！科学家们）。

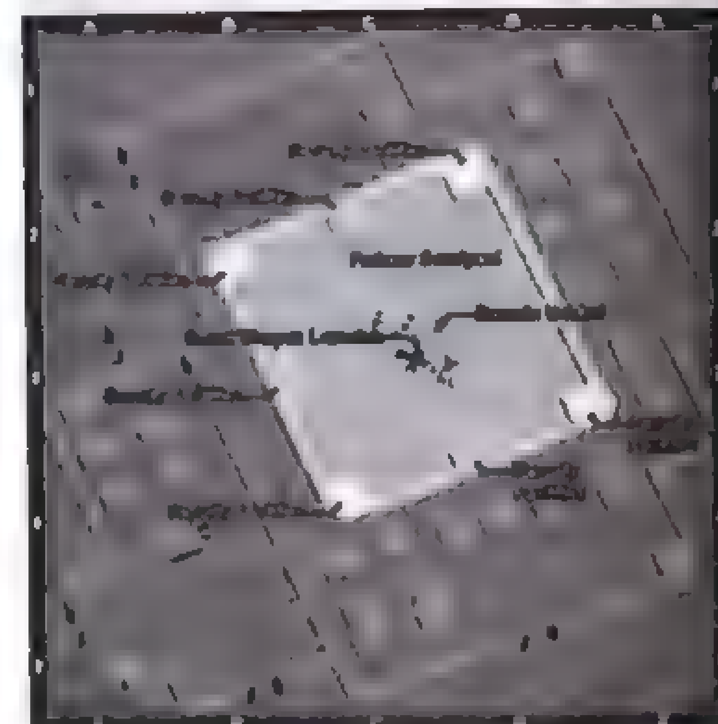
第十一关

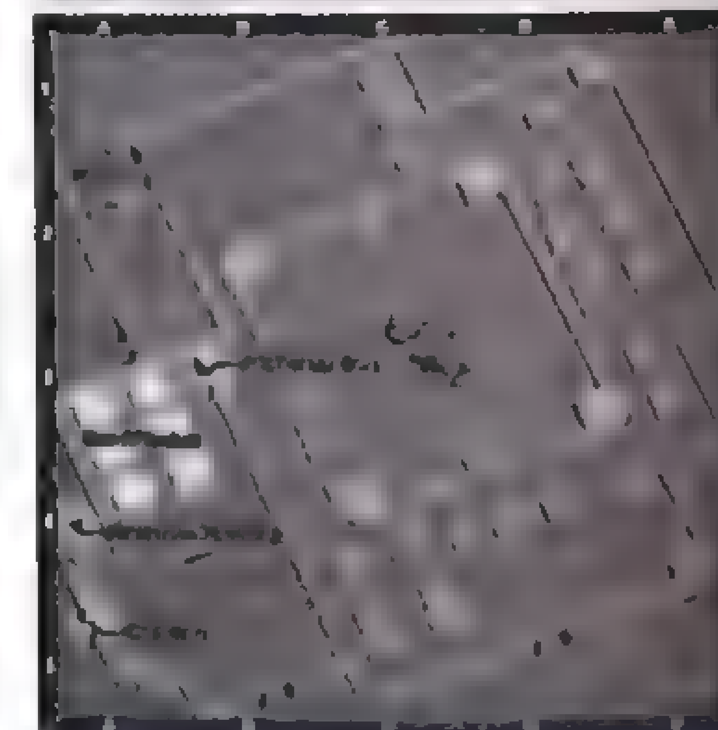
场景：城堡内

任务：炸毁敌原子弹发射车、进入时空门

要领：一开始就有大量的敌军向你猛扑过来，进行第一轮攻击，第二轮就是敌人的吉普车、坦克，你要挺住！进入城堡后沿着城墙向左跑，可以看见坦克工厂，炸毁！收拾战场，顺便戴上伪装眼镜把城中城的最左上方的堡垒炸掉，这是进入城中城的唯一入口。地图的最左上方有一幢楼房，Sarge进入楼房时出现一个敌人，打死他后就可以得到一把钥匙。接着从那个唯一入口进入城中城，命令Sarge以第一速度来到原子弹发射架和发射车连接点的位置，用定时炸弹炸毁发射装置。消灭完敌人后别忘了炸毁其他设备。最后你只要到达时空门就行了，时空门在地图的最左边偏下处。这一关你最好带上大量的迫击炮到下一关。


任务地图11-1


任务地图11-2


任务地图11-3

第十二关

场景：卧室、大型城堡

任务：炸毁城堡顶端的巨型炮台


任务地图12-1


任务地图12-2

要领：积木区域交战时，场地狭窄，很容易误伤自己。积木那边的敌人开枪不能射到你，反之亦然。这时喷火兵派上大用场了，火焰可以轻易穿过积木缝隙将敌军烧死。攻打城堡派Sarge一人就可以了，先引诱敌城堡上的巨型炮把一楼、二楼的士兵炸死，再带上几个加血急救包从电梯来到三楼，用迫击炮攻打巨型炮台。巨型炮的发弹速度很慢，听见炮声后再移动几步就平安无事。如此反复几次就可以炸毁炮台。

恭喜你！经过激烈的战斗你终于通关了。招待你的可是一段非常棒的3D动画，各种坦克、吉普车、飞机都向你开过来，扇型排开听你调遣，俨然一副将军的派头，非常过瘾！

但是，当士兵在卧室里欢呼的同时，卧室另一边的一个柜子上，敌人的司令官正用望远镜仔细的观察着，敌人的另一个基地又在生产士兵……

编辑/游骑兵

完全攻略指南上篇——

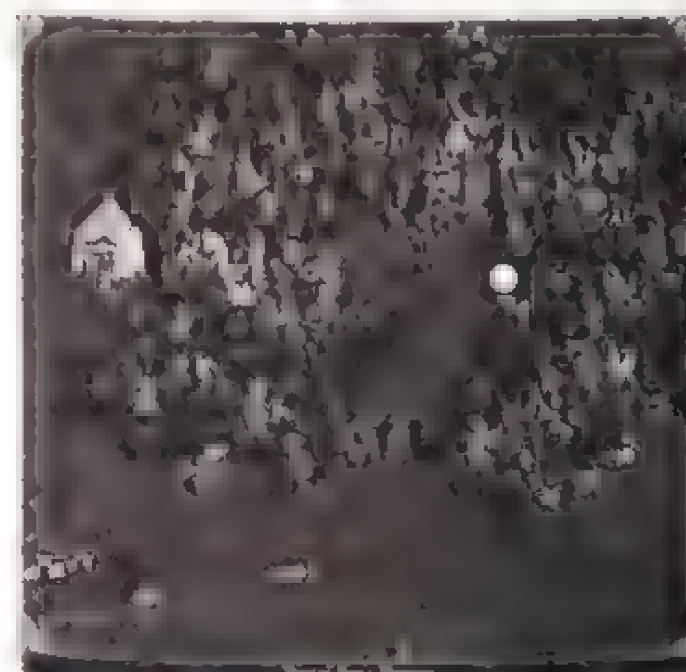
魔法门英雄无敌Ⅲ

■文/天骄创作室

故事背景

在《魔法门Ⅵ》中，女王Catherine得知她父亲的死讯之后，就觉得似乎有很大的阴谋活动正在密谋之中。她隐隐约约察觉到，强大的邻国有侵略她父亲的王国的企图。鉴于这种危机状况，女王觉得有必要回到Erathia王国去。于是Catherine率领一支舰队从Enroth出发，返回Erathia王国。当Catherine一抵达Erathia王国，她就发现她的怀疑是完全正确的：她的祖国正在遭受异族侵略者的蹂躏，大片国土成为沦陷区，而且王国的首都Steadwick也陷入敌人重重围困中。在这时，英勇的Catherine女王率领部下奋起反抗，开始了漫长的、充满血与火的收复失地的艰难征程……

《魔法门英雄无敌Ⅲ埃拉西亚的光复》(Heroes of Might and MagicⅢThe Restoration of Erathia)游戏主线贯穿于六个不同战役之中，其中每个战役都包含有三至四个场景，整个游戏的故事情节将按三方展开。当然了，你只有完成了前一个故事情节要求的任务，才能继续下一层的故事。在战争中，由于你选择的一方的不同观点和立场，使你的主要任务也不尽相同。比如说，你选择的是Catherine一方，那你就得为收复失地而奋勇作战；如果你选择的是Krewlod一方(barbarian王国)，那你参战的目的就是尽可能多的夺取Erathia王国的财富；而邪恶Deyja和他的巫师们正想通过战争大捞一把，借此机会扩充自己的实力。



完全攻略

邪恶战役之一

场景之一：A Devilish Plan

任务目标：找到并杀死金龙女王

奖励(任选)：1."暗杀者"卷轴；

2."神圣"护甲(使各种初始能力都增加1点)

初始城堡：地狱城

初始资源：30单位木材、15单位水银、30单位矿石、15单位硫磺、15单位水晶、15单位宝石、29000单位黄金

作战提示：本任务中，金龙女王藏身处位于地图中间的一个地下岩洞中。除了那些守卫金龙女王的"猛龙"卫士外，你还将面临来自另一个敌对王国AvLee的攻击（地图上有好些属于该王国的城堡）——不过好在那些来自AvLee王国的攻击都是象征性的，你无需担心些什么。建议你在游戏开始时，挑选并带上"暗杀者卷轴"，因为该卷轴将大大提高你英雄的攻击力。要知道那些守卫在地底下的绿龙们不是随随便便就可以被你的英雄打发掉的。

进入游戏任务后，你会发现你的英雄正置身于地图东南面的一个角落里，马上再雇佣两个英雄，利用新雇来的英雄去探开地图和占领那些你急需的矿产资源。由于在游戏的开始阶段你基本上是"一无所有"，所以你的英雄们宁可多要点金子，也不要那些少得可怜的经验点数(以后有的是机会来积累英雄的经验点数)。有了足够多的黄金后，请立刻为你的城堡"添砖加瓦"，并开始不断招募作战部队。为了来到金龙女王的老巢，你首先得通过拜访住在地图西南角处的绿色帐篷中的领主。在获

准进入其领地之后，你就可以来到位于地图南面通向地底下的一个入口处 当然了，入口处会有一群绿龙守卫着。如果你能摆平那些绿龙，完成任务就只是个时间问题了。进入地下岩洞的入口后，你会发现金龙女王就在南面。地下岩洞的空间并不大，如果你想赚一些经验点数的话，在你的西面和东面有好些由绿龙看守着的宝箱。攒够了经验点数，该是解决金龙女王的时候了——金龙女王也只不过是一条普通的金龙而已（攻击力 27，防御力 27，伤害力 40－50，250 点的生命力）。杀死这条金龙后任务完成。

场景之二：Groundbreaking

任务目标：占领所有的敌人城堡并打败所有的敌人英雄

奖励(任选)：1. 你的城堡一开始就有建筑物："魔眼之柱"；

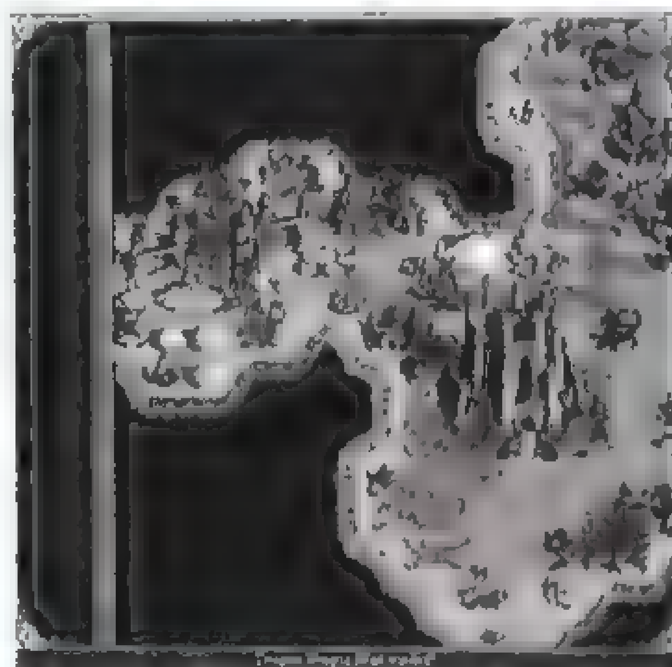
2. 城堡一开始就有建筑物(一级"魔法行会")；

3. 城堡一开始就有建筑物("战争学院")

初始城堡：地下城

初始资源：30 单位木材、15 单位水银、30 单位矿石、15 单位硫磺、15 单位水晶、15 单位宝石、30000 单位黄金

作战提示：你的初始城堡位于地图中地下世界的东南角处，而且整张游戏地图是相当巨大的。在游戏中，我发现这一任务中几乎没有什么敌人来"骚扰"你的城堡，因而建议你把所有的英雄都派出去探索地图和占领资源。当你自认为足够强大了后，就可以开始你的"扫荡"计划了：地图上有四座敌人占领的城堡，其中包括两座城堡城、一座壁垒城和一座塔楼城。除了位于地图西北角的 Whistledale 城堡城，其余三座城堡的边上都有一个地下世界的出口处。带上你最得力的英雄，从出口处来到地面，攻克这些城堡。如果你需要金子，游戏地图还提供了两个蕴藏量丰富的金矿——一个在地图最北面的小岛上，地下世界有通道可直达该处；另一个金矿的蕴藏量更为丰富——有 30000 单位的黄金，金矿周围还有 4 件宝物。但位于地图上西北处 Castigare 城堡背后，该金矿有重兵把守——一些黑龙和一大群的红龙，但看在这些黄金和宝物的份上，来一次冒险还是完全值得的



场景之三：Steadwick's Fall

任务目标：在三个月之内占领 Steadwick 之城

奖励(任选)：1. 把场景一中的英雄带入到本任务中；

2. 把场景二中的英雄带入到本任务中

初始城堡：一个地狱城、一个地下城和一个城堡城

初始资源：20 单位木材、10 单位水银、20 单位矿石、10 单位硫磺、10 单位水晶、10 单位宝石、20000 单位黄金



作战提示：你只有三个月的时间来占领 Steadwick，而且该城堡的守军实力非常强大，更何况守军的头领又是一个相当难对付的骑士——Kendal 将军（攻击力 19，防御力 20，还具有 12 点的力量和 10 点的知识）！在战斗中，你将与一个由斗士、十字军、弓箭手、狂热者和狮鹫组成的、人数超过 400 人的大军团进行一场殊死搏斗。在一开始的时候，要尽可能多的收集黄金来发展你的地下城和地狱城，目的是生产那些龙和恶魔等强力作战单位。Steadwick 四周环绕着陡峭的高山，你只有从隘口进入，但隘口处有三座兵营守卫着。每座兵营都有 24 名斗士、24 名狂热者和 24 只皇家狮鹫。在第一个月中，不会有任何敌人来进攻你的城堡，所以你要抓紧时间生产一些诸如牛头怪国王和龙一类的强力作战单位。只有这样，你才能抵御在第二个月中敌人源源不断的进攻。有可能的话，尽量多占据一些 Steadwick 外围的城镇，以获得足够多的黄金。只有当你确实拥有了数以百计的作战部队和掌握了相当的魔法后，你才有击败 Kendal 的胜算。以你现在的实力，扫平外围的三个兵营是用不了你多少时间的。进入隘口后，不要马上急于攻打 Steadwick，因为壁垒森严的城堡将让你损兵折将。只要将部队带至城堡附近，当你的回合结束后，Kendal 会带领他的军队从城堡中蜂拥而出——此时 Kendal 军队由 200 只皇家狮鹫、100 名十字军、90 名狂热者、175 名弓箭手和一些斗士所组成。在战斗中，你要多运用一些魔法来降低敌人部队的作战能力，比如说"致盲术"就非常有用。

正义战役之一

场景之一：Homecoming

任务目标：占领城镇 Terraneus

奖励(任选)：1. 一个急救帐篷；

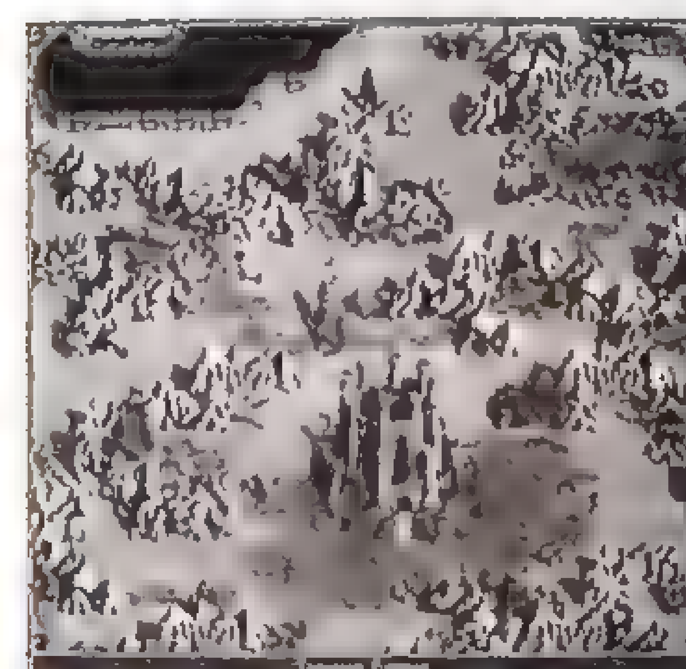
2. 获得额外的 14 个长枪兵；

3. 获得水晶、宝石、水银、硫磺各 5 单位

初始城堡：城堡城

初始资源：30 单位木材、15 单位水银、30 单位矿石、15 单位硫磺、15 单位水晶、15 单位宝石、30000 单位黄金

作战提示：一开始，你英雄的四周被一些弓箭手和长枪兵所包围。不用担心，他们是准备加入到你的队伍中来的。在三种不同的奖励物品中，本人觉得还是获得那些资源比较划算（在游戏中，你是用不上急救帐篷的；而一进入游戏，就会有好些长枪兵要求加入）。那些资源能使你以最快的速度建立起魔法行会和兵营。



Terraneus 是一个位于地下世界中的一个地下城，而进入地下世界的入口是在一片接近于城堡 Plinth 的冰天雪地中——城堡 Plinth 坐落在大陆的西南角。你可以走得去，也可以乘船去，一路上的怪物们可以被你的英雄用来"练功升级"。走海路所花的时间要比走陆路少许多。你只需乘船沿着大陆南面的海岸线一直航行，用不了多少时间，你就能看见城堡 Plinth。建议你在路上遇到宝箱时多收集黄金（那些经验点数对你的帮助不大），不要在路上与怪物做过多的纠缠。因为到达 Terraneus 时间越晚，城堡中守军的实力就越强大。花费黄金多雇佣些怪物为你效力，及早打下 Terraneus。注意，在本任务中你无法雇佣"天使"这一作战单位

场景之二：Guardian Angels

任务目标：占领所有的城镇并打败所有的敌人英雄

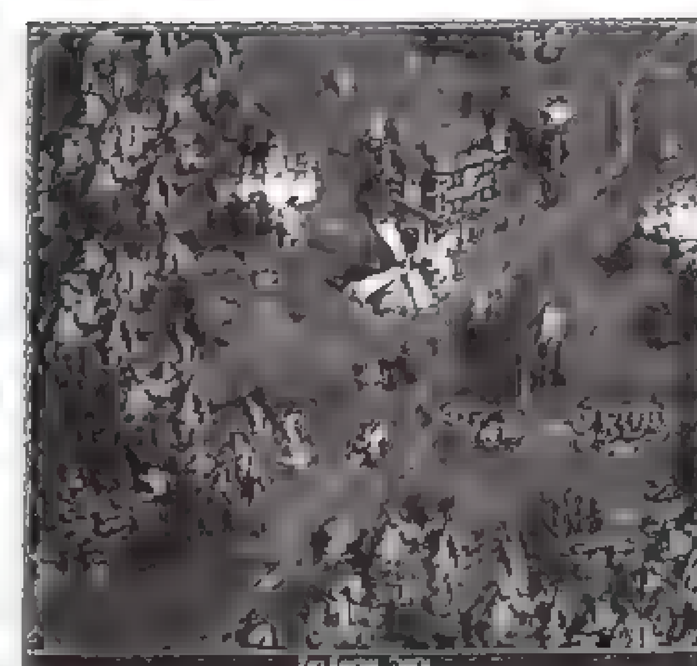
奖励(任选)：1. 一个天使；

2. 三个狂热者；

3. "祈祷者"卷轴

初始城堡：没有

初始资源：20 单位木材、10 单位水银、20 单位矿石、10 单位硫磺、10 单位水晶、10 单位宝石、20000 单位黄金



作战提示：你在任务开始时没有任何的城镇，你必须在 7 天之内占领一个，否则你这次任务将会失败。在游戏开始时带上一个天使，他会向你施以最多的援手。本任务地图是一张小型地图，你的初始位置在地图的西南角。沿着你脚下的那条路一直向北走就能来到城镇 Fair Feather。你会遇见 7 个挡路的天使，不过好在他们要求加入你的队伍。然后进入空空荡荡的 Fair Feather。其余的城镇全都坐落在地下世界的四个不同的角落处，在地面地图上的东部和西部各有一个地下世界的入口处。不要急于下到地下世界中去，先在城镇中多生产一些天使（天使可是恶魔们的克星喔）。让你的英雄们在地面上到处游荡，搜寻一些宝箱以增加一些经验点数。当你带领为数众多的天时浩浩荡荡杀向地下世界时，相信没什么力量可以阻止你的大军。注意，地下世界有两个蕴藏丰富的金矿，多积累一些黄金。

场景之三：Griffin Cliff

任务目标：占据地图上全部的 7 个狮鹫塔

奖励(任选)：1. 黄金弓；

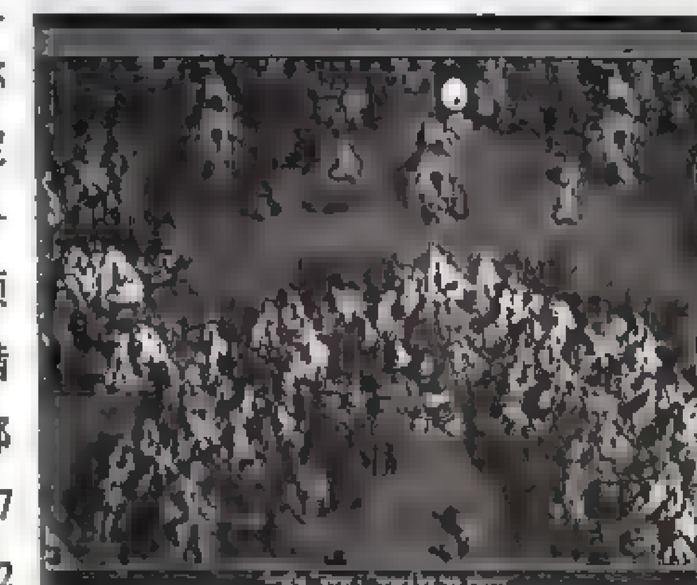
2. "狮子勇气"盾牌；

3. 聚金袋

初始城堡：三个城堡城

初始资源：20 单位木材、10 单位水银、20 单位矿石、10 单位硫磺、10 单位水晶、10 单位宝石、20000 单位黄金

作战提示：在你的三个城堡城中，只有一个城堡有要塞建筑。由于一开始对黄金的需求量非常大（三个城堡都需要升级和建造），因而建议带上"聚金袋"，它能使你获得相当多而且稳定的黄金收入。本任务中，你的英雄的各项能力都相当令人满意。所有的狮鹫塔都位于地图的最北面，7 个塔楼被分隔成了 2



纽：其中三个塔楼被群山包围在了地图北面的边缘处，人口处由一些红衣卫士把守着，想进入的话就必需先去位于地图最上端的红衣领主所住的帐篷处，申请进入的许可；其余四座狮鹫塔则散布在地图北面边缘的东西两处，每座塔都分别坐落于一条山路的尽头，人口处分别有四座兵营守卫着，而且路的尽头还有不少狮鹫守卫。完成本任务有相当的难度，除了那些重兵把守的兵营外，还会有不少地下世界的敌人英雄们"钻"出地面来攻击你的部队。所以，在游戏的开始阶段，你得从位于地图北面的人口出进人到地下世界中去，一劳永逸的解决那两座地狱城。占领城堡后，立刻建立起城堡之门 Castle Gate ，使英雄可通过它到其它建有城堡之门的城(该城无英雄的情况下)。这样一来的话，你就可以通过"时空传送"在地图上东西两端之间来去自由了(敌人英雄也无法乘你不在城堡的时候夺取你的地盘)。积累了足够强大的部队，先行夺取地图北面的狮鹫塔，再一一夺取余下的四座塔楼。

中立战役之一

场景之一：Borderlands

任务目标：夺取所有的矿产资源

奖励(任选)：1. 英雄 Korbac(其特殊技能为飞行术)；

2. 英雄 Verdish(其特殊技能为急救术)；

3. 随机产生一个英雄

初始城堡：两个要塞城

初始资源：30 单位木材、15 单位水银、30 单位矿石、15 单位硫磺、15 单位水晶、15 单位宝石、30000 单位黄金

作战提示：本任务地图中不存在任何的地下世界，而且对手的实力也不强大。整个地图被一条山脉一分为二，西半边是你的地



盘，东半边则是敌人的势力范围。在开始的两个星期中，多生产一些作战部队。然后把你的作战部队分成两部分，分别在一名英雄带领下，占领所有的矿产资源。整个任务中唯一有些麻烦的是，你必须通过一个魔法塔才能占领一个位于地图最南面的金矿，但这个魔法塔是由红衣卫士把守着。要想进人，必须先获得其领主的同意——领主所住的帐篷离你的第一座要塞只有一天的路程。

场景之二：Gold Rush



任务目标：积累 200000 单位的黄金

奖励(任选其一)：1. 获得 3 只雷鸟；2. 获得 2 个独眼巨人王；3. 获得一个古代巨兽

初始城堡：两个堡垒城

初始资源：30 单位木材、15 单位水银、30 单位矿石、15 单位硫磺、15 单位水晶、15 单位宝石、30000 单位黄金

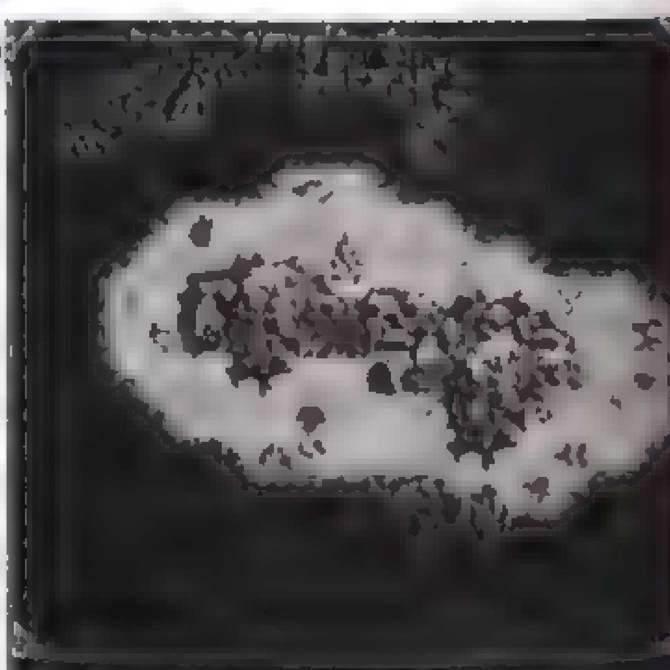
作战提示：这是一个很容易完成的任务。多占领城镇和矿产资源，派一些英雄带上些部队守在地下世界的人口处，见一个敌人英雄就灭一个，完成积累 200000 单位的黄金只是一个简单的时间问题。

场景之三：Greed

任务目标：占领所有的城镇并打败所有的敌人英雄们

奖励(任选)：1. 把你在场景一中用过的英雄带人到任务中；2. 把你在场景二中用过的英雄带人到任务中

初始城堡：三个城镇



初始资源：20 单位木…位硫磺、10 单位水晶、10 单位宝石、20000 单位黄金

作战提示：本任务中，你必须选择或者为 Krewlod 助阵或者加人 Tatalia 一方的阵营。选择不同的阵营，你将会得到不同的好处：如果你选择加人 Krewlod 一方，你就能够生产出许多强力的作战怪物；但如果你选择了 Tatalia 一方，你的英雄就能获得更多的移动力，并且能在地图上获得许多矿产资源和宝箱。请记住，无论你的盟友是谁，这都只是暂时的，你的最终目的就是要一统整张版图。在战役中要保存你的实力，多收集一些黄金——在离大陆的南面海岸线不远处有两个岛屿，每个岛屿上都有两个蕴藏量极丰富的金矿，及早占领它们。由于任务本身并无任何时间限制，所以你大可以等到积累足够强大的作战部队后，再将两败俱伤的 Krewlod 和 Tatalia 彻底从这个大陆上赶走。

(未完待续)

编辑/游骑兵

盟军敢死队：使命召唤
Commandos: Beyond the Call of Duty

游戏中连续按下 GONZOOPERA 这一组字母开启下列秘技功能：

[CTRL] + [I]	所有队员刀枪不入(屏幕左上角出现一个红色字母 I)
[SHIFT] + [X]	将选中的队员传送到鼠标位置
[CTRL] + [SHIFT] + [N]	完成当前任务

以下是选关密码：

none – Dying Light
8K2IX – The Asphalt Jungle
9R291 – Dropped out of the Sky
44G9J – THor's Hammer
4HSAB – Guess who's coming tonight
J8TSN – Eagle's Nest
LUK2L – The Great Escape
DUSLZ – Dangerous Friendships

[测试：有效 Topgunner 提供 A]

无畏战车
Recoil

游戏中按下 [CTRL] + [X] 进人代码输入状态，输入下列字符并回车获得相应功能(注意字母大小写)：

Cavalry	刀枪不入
Hemmit	获得所有武器
Medic	防盾全满
AMMO	无尽弹药

[测试：有效 Topgunner 提供 B]

MIG29 支点
Mig 29 Fulcrum

F16 多任务战斗机
F-16 Multirole Fighter

这两个游戏均可使用这些秘技功能。游戏按下 [T] 键进人信息输入提示状态，输入下列字符并回车开启相应功能：

you got what i need	无尽弹药
food goes here	弹药加满
big gulp	燃油加满
youre here forever	刀枪不入
damn that corner	不会坠毁
chiliburger	战机修复
spindive	战机不会被击中
upside down	自动水平飞行时上下翻转
paperairplane	"纸飞机"模式
patsux	功能不明

[测试：有效 Topgunner 提供 A]

魔法门英雄无敌 III
Heroes of Might & Magic 3

游戏中按下 [TAB] 键开启信息输入提示栏，键入下列

秘 技

字符并回车开启相应功能：

nwconlyamodel	城中所有建筑建设完成
nwcsirrobin	当前任务失败
nwctrojanrabbit	当前任务完成
nwcavertingoureyes	获得 35 个 archangel
nwcantioch	英雄获得帐篷、弩炮和弹药
nwcigotbetter	英雄升 1 级
nwccastleanthrax	英雄获得最高的运气
nwccoconuts	英雄获得无限的移动点数
nwcmuchrejoicing	英雄获得最高的士气
nwcalreadygotone	藏宝图全开
nwcgeneraldirection	地图全开
nwcshrubbery	黄金加 100000，其它资源各加 100
nwctim	获得所有魔法和 999 魔法点

[测试：有效 Topgunner 提供 A]

玩具兵大战 II
Army Men 2

游戏中按 [BackSpace] 键进人信息输入状态(注：此键

在 CONTROLS 菜单中可设为其它键，请看看 CHAT 的功能键）。键入 ！when all else fails... 并回车，屏幕上方显示 Cheat!!字样，秘技功能开启。接着用同样方法输入下列字符获得相应功能（注：叹号后无空格）：

!patton's speach	鼓舞所有的部队
!i give up	当前任务失败
!veni vidi vinci	当前任务完成
!night of the walking dead	敌人变得麻木
!suicide kings	Sarge 死掉
!ninja arts	Sarge 隐形且行走速度加快
!god of gamblers	随机获得一种物品
!paper dolls	获得伞兵
!watchtower in the sky	获得空中侦察
!geronimo!	获得 12 次空中打击

档案

!beautiful nikita	获得弹药无限的狙击步枪
!fourth of july	获得 M80
!roach spray	获得无限使用的燃气罐
!ruby ray	获得无限使用的放大镜
!aluminum foil	获得 Flak 夹克
!smorfs	获得蓝军伪装
!metal sheeting	获得灰军伪装
!shrink wrap	获得 Tan 军伪装
!pooper scooper	获得扫雷器
!gnomish inventions	获得炸药
!acme discs	获得地雷
!a better tomorrow	主武器升级为 VULC 枪
!no rocket launcher	获得无限弹药的火箭筒
!village people	获得无限使用的喷火器
!i have a rock	获得无限数量的手榴弹
!phoenix!	Sarge 变成火人

（当前不使用变为喷火器的主武器会不断减血）

!surprise party	Sarge 周围出现大量敌人
!armageddon	所有人在全面空袭中丧生
!doctor doctor	生命全满
!spidey senses tingling	右上角地图显示出所有敌人的位置
!jumpjets	传送 Sarge 到鼠标位置
!santini	Sarge 刀枪不入

以下是功能不明的秘技字串：

!fond memories

!techno

!rubber cement

!ucla

!warp 6

［测试：有效 Topgunner 提供 A］

奇异世界 II阿比逃亡记
Oddworld: Abe's Exoddus

在游戏中按下并保持［SHIFT］键，然后依次键入左、右、上、下即可进入下一场景。

［测试：有效 Topgunner 提供 C］

神话 II勾魂使者
Myth 2: Soulblighter

按住［SHIFT］并点击"NEW GAME"开始游戏，这样便可选择所有的单人任务关卡。游戏中按下［CTRL］+［ALT］+［+］当前任务完成，［CTRL］+［ALT］+［-］当前任务失败。（注：使用数字小键盘上的加减号）

［测试：有效 Topgunner 提供 C］

过山车大亨
Roller Coaster Tycoon

按［F］键打开财政选单，然后按下［M］+［Enter］便可得到 5000 元，但一个月只能使用一次。

点击任一游客，会打开一个窗口，再点击"标签"给游客改名便可使之成为特定的游客：

Chris Sawyer	照像的游客
Simon Foster	画画的游客
Melanie Warn	非常快乐的游客
Katie Brayshaw	招揽同伴的游客

注意游客名字的大小写和空格，只能有一位游客拥有上面的名字。

［测试：NA 风神 提供 C］

编辑／游骑兵

尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端 100"，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息。

［互联网网址 http://www.worldcharts.com/gindex.html］

符号说明：* 新上榜 ˆ 名次上升 – 空缺 {W} 视窗版 {M} 多人游戏 {!} 精品推荐 {O} OS/2 版 {reg} 注册版

另　　注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名。

1999 年 4 月 19 日第 16 周

编辑／游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作／发行	中文名称
1	1	9	1	Alpha Centauri {!}	Firaxis/Electronic Arts	半人马阿尔法星
2	3ˆ	7	2	Heroes of Might and Magic 3 {!}	New World/3DO	魔法门英雄无敌Ⅲ
3	2	16	1	Baldur's Gate {!}	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
4	4	21	1	Half-Life	Valve/Sierra	半条命
5	5	54	1	Starcraft/Add-on {!}	Blizzard	星际争霸/资料片
6	6	51	2	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) {!}	3DO	魔法门Ⅵ天堂之令
7	7	23	5	Railroad Tycoon 2 {!}	PopTop/G.O.D.	铁路大亨Ⅱ
8	8	19	6	Thief (The Dark Project) {!}	Looking Glass/Eidos	神偷：暗黑计划
9	10ˆ	24	1	Fallout 2 {!}	Black Isle/Interplay	异尘余生Ⅱ
10	9	81	1	Total Annihilation	Cavedog/GT	横扫千军
11	11	47	2	Unreal {!}	Digital Extremes/Epic/GT	虚幻世界
12	12	21	9	Fifa 99	EA Sports	FIFA99
13	26*	5	13	RollerCoaster Tycoon	Microprose	过山车大亨
14	14	28	5	Caesar 3 (Build a Better Rome) {!}	Sierra	凯撒大帝Ⅲ
15	13	70	1	Quake 2/Add-on {!}	Id/Activision	雷神之锤Ⅱ/资料片
16	17ˆ	11	13	SimCity 3000 {!}	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000
17	19ˆ	42	7	Final Fantasy 7 {!}	SquareSoft/Eidos	最终幻想Ⅶ
18	16	25	10	Grim Fandango {!}	LucasArts/Activision	神通鬼大
19	25ˆ	4	19	EverQuest {!}	Verant/989 Studios/Sony	永恒使命
20	15	29	4	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {!}	Electronic Arts	极品飞车Ⅲ
21	18	20	13	Heretic 2	Raven/Activision	异教徒Ⅱ
22	22	15	17	Myth 2 (Soulblighter) {!}	Bungie	神话Ⅱ勾魂使者
23	21	5	21	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	战斗巡航舰 3000 新版
24	20	21	15	Settlers 3	Blue Byte	拓荒者Ⅲ
25	23	34	7	Rainbow Six	Red Storm	彩虹六号
26	24	21	16	Age of Empires (The Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	帝国时代：罗马的兴起
27	27	51	9	Rage of Mages/Allods	Nival/Monolith	巫师之怒
28	28	23	26	Colin McRae Rally	Codemasters	Colin McRae 拉力赛
29	79*	2	29	Civilization (Call to Power)	Activision	文明：力量召唤
30	29	21	21	Tomb Raider 3	Core/Eidos	古墓丽影Ⅲ
31	30	34	10	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	战神Ⅲ黑潮风暴
32	59*	3	32	Imperialism 2	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义Ⅱ
33	31	22	19	Carmageddon 2 {!}	Stainless/SCi/Interplay	恶煞车手Ⅱ
34	34	23	34	Delta Force	NovaLogic	三角洲特种部队
35	32	75	7	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	侠盗猎车手
36	33	125	3	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	银河霸主Ⅱ
37	35	48	25	Galactic Civilizations Gold	Stardock	银河文明金版
38	37	57	4	Battlezone	Activision	终极战区
39	44ˆ	29	20	NHL 99	EA Sports	NHL 冰球 99
40	41ˆ	119	1	Diablo	Blizzard	暗黑破坏神
41	38	6	38	Army Men 2	3DO	玩具兵大战Ⅱ
42	39	23	15	SiN	Ritual/Activision	原罪
43	42	78	15	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	南北大战乱世情
44	36	78	3	Age of Empires {!}	Ensemble/Microsoft	帝国时代



45	43	8	43	Turok 2 (Seeds of Evil)	Acclaim	恐龙猎人Ⅱ恶魔种子
46	40	15	33	Starsiege Tribes	Dynamix/Sierra	星战部落
47	89*	2	47	Championship Manager 3 {!}	Eidos	足球经理Ⅲ
48	46	34	30	Vangers (One for the Road)	Interactive Magic	-
49	47	19	33	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	战锤 40000
50	49	26	12	Shogo (Mobile Armor Division)	Monolith	升刚
51	57^	3	51	Superbike World Championshi	Milestone/Virgin/EA Sports	摩托世界锦标赛
52	45	126	2	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	魔法门英雄无敌Ⅱ/资料片
53	-*	1	53	X-Wing Alliance	LucasArts	联盟铁翼
54	48	6	48	Resident Evil 2 {!}	Capcom	生化危机Ⅱ
55	53	74	6	The Curse of Monkey Island {!}	LucasArts	猴岛小英雄Ⅲ猴岛的诅咒
56	50	19	22	Return to Krondor {!}	Sierra	重返克朗多
57	52	18	30	Falcon 4.0 {!}	MicroProse	捍卫雄鹰Ⅳ
58	55	20	55	European Air War	MicroProse/Hasbro	欧洲空战风云
59	60^	90	4	X-Com 3 (Apocalypse) {!}	Mythos/MicroProse	幽浮Ⅲ启示录
60	56	73	16	Blade Runner {!}	Westwood/Virgin	银翼杀手
61	51	18	36	Star Wars (Rogue Squadron 3D)	Factor 5/LucasArts	星球大战：侠盗中队
62	54	25	36	Links LS 1999	Access	名流高尔夫大师 1999
63	61	44	9	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	天旋地转：自由空间
64	58	42	7	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	盟军敢死队
65	64	163	1	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	文明Ⅱ/幻想世界
66	63	20	42	Blood 2 (The Chosen)	Monolith/GT	血祭Ⅱ
67	-*	1	67	High Heat Baseball 2000	3DO	劲爆棒球 2000
68	65	13	58	WWII Fighters	Jane's/Electronic Arts	二战名机
69	68	14	68	The Elder Scrolls (Redguard)	Bethesda	上古卷轴：红衣卫士
70	69	93	25	Links OS/2 {O}	Access/Stardock	名流高尔夫 OS/2 版
71	66	66	29	I-War/Independence War	Ocean	独立战争
72	71	94	1	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者
73	62	79	17	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义
74	70	2	70	South Park	Acclaim	南方公园
75	73	55	11	Star Wars/Supremacy (Rebellion) {!}	LucasArts	星际叛乱
76	74	142	1	Quake/add-on	Id/GT	雷神之锤/资料片
77	67	12	43	Close Combat 3 (The Russian Front) {!}	Microsoft	近距离作战Ⅲ苏俄前线
78	72	79	6	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight) {!}	LucasArts	死星战将Ⅱ杰迪骑士/资料片
79	81^	125	1	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	命令与征服/红色警报/资料片
80	84^	2	80	Triple Play 2000	EA Sports	棒球大赛 2000
81	75	69	7	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	银河飞将Ⅴ世纪的预言
82	80	16	55	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	英雄传说Ⅴ巨龙之火
83	76	21	22	Populous (The Beginning) {!}	Bullfrog/Electronic Arts	上帝也疯狂Ⅲ
84	77	32	19	Dune 2000 {!}	Westwood/Virgin	沙丘 2000
85	91^	2	85	Recoil	Westwood/Virgin/Electronic Arts	无畏战车
86	82	23	64	Knights and Merchants	JoyMania/Interactive Magic	骑士与商人
87	93^	2	87	Rollcage	Psygnosis	-
88	83	18	34	Gangsters	Hothouse/Eidos	教父
89	97^	79	4	Fallout	Interplay	异尘余生
90	88	64	8	Gag	Auric Vision	-
91	95^	2	91	Requiem (Avenging Angel)	3DO	安魂曲：复仇天使
92	92	8	75	Actua Soccer 3	Gremlin	现场足球Ⅲ
93	87	77	27	Panzer General 2	SSI/Mindscape	装甲元帅Ⅱ
94	78	13	54	Oddworld (Abe's Exoddus) {!}	Oddworld/GT	奇异世界：阿比逃亡记
95	86	76	18	Riven (The Sequel To Myst) {!}	Cyan/Red Orb	星空断层
96	85	177	11	Stars! 2	Star Crosses/Empire	星际Ⅱ
97	99^	121	10	Trials of Battle {O}	Shadowsoft/Stardock	战争游戏
98	90	16	82	King's Quest (Mask of Eternity)	Sierra	国王密使Ⅷ永恒的面具
99	96	32	39	Hexplore	Heliovisions/Infogrames	-
100	98	4	93	Pro Pinball (Big Race USA)	Empire	豪华弹珠台

读者问卷调查

1999·05



您的参与是对我们最大的支持

个人资料

姓名________ 年龄________ 性别________

地址________________________

________________ 邮编________

读者评刊

1. 本期您最欣赏的文章：________
2. 本期您最不欣赏的文章：________
3. 本期您最喜欢的彩页：________
4. 您最喜欢的 3 个栏目(不限本期)：

________，________，________

5. 您最不喜欢的 3 个栏目(不限本期)：

________，________，________

点将榜投票

您最喜爱的游戏：1. ________

2. ________

3. ________

4. ________

镜花园投票

您认为本期最佳作品是：________

游戏点评

游戏名称：________

点评内容：________

留言板

____

广告意见征答

1. 您想通过本刊了解哪些产品的最新市场价格？

□品牌机 □硬件 □外设 □应用软件

□多媒体软件 □游戏软件

2. 您最感兴趣的厂商或代理商是(例举 1 个)：

①游戏类：________

②应用软件类：________

③多媒体软件类：________

④硬件及外设类：________

3. 本期您最欣赏的广告是：________

4. 有话要说：________

请您将调查表按以下地址寄出(复制有效)：

100037 北京 813 信箱《问卷调查》收

★代表推荐软件

本刊读者服务部

邮费 5 元/

名称	售价	名称	售价	名称	售价	名称	售价
最新游戏		风云	60	[illegible]	140	特价精品	
[illegible]英杰传	105	风色幻想	60	[illegible] II	150	[illegible]	60
三角洲特种部队 ★	140	战国美少女 ★	60	骑士与商人 ★	140	[illegible]	60
生化危机 2★	130	攻壳[illegible]	60	[illegible] 2	120	[illegible]	60
异形[illegible]杀令	130	时空[illegible]	60	其它		[illegible]	60
半条命	150	幻世录	60	[illegible]之战(星际争霸资料片) ★	140	[illegible]	50
麻将大师 2	90	决战中国象棋	60	魔法大帝 ★	110	[illegible]	40
装甲雄师 2	140	少年[illegible]传	49	战神 III	190	[illegible]	60
黑暗启示录	130	[illegible]	60	[illegible] 3	90	[illegible]	19
F16VS 米格 29★	160	乌龙院	60	[illegible]传 98★	130	[illegible]	19
雷锋塔	65	深入地[illegible]	60	阿猫阿狗 ★	120	[illegible]	19
明星之梦	95	电子艺界		钢铁雄狮 2	110	[illegible]	19
心跳的回忆(仅 CD) ★	38	银河飞将 V(中文版)	230	[illegible](中文版) ★	150	[illegible]	19
[illegible]争霸 V	140	上帝也疯狂(中文版)	150	生死之间 II	90	[illegible]	19
吞食天地 4 + 软件杂志	25	绝地风暴 I终极版	130	情人节 ★	88	[illegible]	19
守护者之剑外传 + 软件杂志	25	绝地风暴 II	160	七年战争 + [illegible]	98	[illegible]	19
绝战朝鲜	78	极品飞车 III	140	美少女梦工厂 III ★	90	[illegible]	19
新天地互动多媒体		长弓阿帕奇	140	富甲天下 II★	88	[illegible]	19
古墓丽影 II	140	野兽与乡巴佬(中文版)	100	大富翁 IV	120	[illegible]	19
古墓丽影 III ★	140	98'世界杯决战法兰西	120	工具类		[illegible]	19
盟军敢死队(中文版) ★	140	NBA98	120	VRV 杀毒套装(特价) ★	100	[illegible]史	30
银翼杀手	190	FIFA98	120	KV300 ★	150	[illegible]	30
黑暗王座 II命运守护神	160	NBA99 ★	140	瑞星杀毒软件 ★	150	[illegible]	30
沙丘 2000	140	FIFA99 ★	140	即时汉化(增强版)	240	[illegible]	30
神话－堕落之神	110	摩托英豪 II★	140	即时汉化(标准版)	150	[illegible]	30
死亡地带	150	最终幻想 VII ★	230	随心所欲	140	97 [illegible]	40
智冠		F15	150	听力超人	120	[illegible]行动	50
三国群英 II	60	以色列空军 ★	150	开天辟地	120	魔法门之英雄无敌 II	95
神奇传说	60	模拟城市 3000(中文版)	140	电脑[illegible]	120	[illegible]	60
金庸群侠传	60	银河飞将 IV	98	东方不败	80	虎胆神[illegible]	50
勇者斗狂神	60	主题医院(中文版)	100	东方快车 2000	48	魔神战记	60
神雕侠侣(95 版)	60	无限战车	140	畅通无阻	120	[illegible]	60
超时空英雄传说 II	60	第三波		金山词霸 III ★	48	[illegible]水浒传	70
唐伯虎	60	龙剑客 II	140	游戏修改大师 ★	98	武将争霸	95
校园水浒传	60	摩天大楼	120	茶花宝典	18	七英雄[illegible]	40
魔法军团	60	古文明霸王传(2CD) ★	98	杏花宝典	18	[illegible]游侠	50
天龙八部	60	第七军团	120	桂花宝典	18	[illegible]	70
恐龙动物园	49	剑魂	150	[illegible]花宝典	18	网[illegible]	50
杨家将	49	般若魔界	100	樱花宝典	18	[illegible]	40
轩辕圣战录	60	魔[illegible]霸传	100	本刊 96 合订本(上)(下)	20	[illegible]	50
霹雳幽灵箭	80	装甲指挥官 ★	140	本刊 97 合订本(上)(下)	30	[illegible] II	70
北方密使 ★	80	UBI(育碧)		98 增刊	19	[illegible] II	30
三国演义 II	80	世界足球经理	140	游戏之王 ★	28	[illegible]	30
刘备传	80	魔法门之—英雄无敌 III	140	鼠标	10	[illegible]	30
少女魔法师(I、II)	80	玩具兵大战	150	手柄	40	[illegible]	30

正版"100"——5 张光盘 100 元,邮费 10 元

电脑教育类	多媒体制作一点通—精通 Authorware3.5 篇	实战—AUTO CAD	学语言之 Borland C++5.0
电脑总动员	精通 PhotoShop& Windows95 篇	实战—COREL DRAW	学语言之 Borland C++ Builder3.0
电脑入门 2	PhotoShop 专家指导	实战—电脑 DIY	学语言之 Visual Basic5.0
多媒体百科	VBScript 揭秘	电脑[illegible]	学语言之 Borland Delphi3.0
轻松漫游 INTERNET	电脑音乐系列—MIDI 技术与 MIDI 音乐制作	基于(Windows NT)的网络技术	英语(外语)学习类
JAVA 入门与提高	突击入网	实战专家——教育与认证	[illegible]
跟我学用 Word97 中文版	实战 Windows NT4.0	98 最新完全电脑手册	365 [illegible]
图形图像大世界	[illegible] COREL DRAW	仙人指路——上网指导	[illegible](1)(2)(3)3CD
3D STUDIO 4.0 三维动画全面速成(专业版)	电脑[illegible]	Visual FoxPro3.0 从入门到精通	[illegible]
轻松学会 COREL DRAW8.0(中英文)	中文 WIN95 用法详解与实例	实战 VB5.0	[illegible](1)(2)2CD
跨越 PHOTO SHOP4.0(增强版)	用多媒体学 Visual FoxPro	多媒体电脑从入门到精通	[illegible](1)(2)2CD
文字处理专家 WORD7.0	用多媒体学 Visual Basic	轻轻松松学中文 Word97	[illegible](1)(2)2CD
[illegible]简报专家 POWER POINT7.0	用多媒体学 Delphi	Internet 轻松上网教程	[illegible](1)(2)2CD
跟我学用 EXCEL97 中文版	用多媒体学 Visual C++	计算机操作与上机指导	《[illegible]》—多媒体小说(中英文)
3DS MAX2 上手通	用多媒体学 Borland C++	轻轻松松学 EXCEL97	《[illegible]》多媒体小说(中英文)
计算机基础知识全面速成	用多媒体学 Turbo C	实战 Animator Pro	《[illegible]》多媒体小说(中英文)
计算机等级考试(I)	用多媒体学 SQL Server	JAVA 小程序设计从入门到精通	[illegible]3CD
WIN98 中文版实战指南	用多媒体学 Access	教你学 JAVA	[illegible]
实战 3DS MAX	全国计算机等级考试教程(一级 B)	WindowsNT4.0 速成教程	[illegible]
WIN98 快速入门	全国计算机等级考试教程(一级 DOS 版)	用多媒体学 Power Builder	儿童教育类
电脑美术设计教程	多媒体教育软件	用多媒体学 Visual J++	[illegible]
跨越 PhotoShop5.0	全国公务员考试	全国计算机等级考试教程(一级 Windows)	[illegible]
跨越 BRYCE2	妙手点拨 3D MAX	全国计算机等级考试教程([illegible])	[illegible]
自学 Windows98 中文版	Office97 入门教程	Netscape Navigator [illegible]	[illegible]
Macromedia Authorware4 编程全面速成	PREMIERE 动画总动员	跟我学——计算机故障诊断与维修	[illegible] 5.02
多媒体教程	PHOTOSHOP5.0 有画好说	用电脑学 Authorware	[illegible]
"手把手"多媒体教学软件－PhotoShop4	即学即用 Word7.0	LOK 电脑速成	[illegible](A)(B)2CD
"手把手"多媒体教学软件－AUTO CAD R1[illegible]	多媒体的秘密	用电脑学 AUTOCAD13.0	你的好朋友
[illegible]	自学 Pagemaker6.5C	学语言之 Visual Foxpro5.0	[illegible]
软件操作一点通	实战——3D 入门	学语言之 Visual C++5.0	[illegible]的世界

正版"100"——5 张光盘 100 元,邮费 10 元

[illegible]	[illegible]金刚	素材库	异域之音
[illegible](上)(下)2CD	[illegible]者(A)(B)2CD	三维动画素材大全(1)(2)(3)3CD	中韩音像
[illegible]	[illegible]	电脑美术图库(1)(2)2CD	音乐殿堂
[illegible]	[illegible]冒险家(A)(B)(C)3CD	世界风光素材库	艺术学习百科
[illegible]	游戏时代(I)	中国民间吉祥图案	南京大屠杀
[illegible]世界	[illegible]	世界城市雕塑艺术图库	成功之路—挑战 IQ、EQ
[illegible]	[illegible]	相机中的世界	赴美留学指南
[illegible]	[illegible](A)(B)2CD	世界建筑图库	车迷宝典
[illegible]	[illegible]总动员(A)(B)2CD	中国古代建筑素材库—颐和园·北海	现代摩托精品鉴赏
[illegible]	凯兰迪亚传奇 3—玛尔寇的复仇	中国古代建筑素材库—故宫	汽车世界
我的第一本双语画册	水浒英雄传(A)(B)2CD	中国古代建筑素材库—十三陵	现代美容世界
怎样写好作文(小学版基础篇)	[illegible]战争	中国古代建筑素材库—建筑装饰图案(1)(2)2CD	现代流行服装
怎样写好作文(小学版升学篇)	[illegible]日	中国古代建筑素材库—承德避暑山庄	征服天空
怎样写好作文(高中版基础篇)	足球 96	中国古代建筑素材库—清东、西陵	中国家庭美食
怎样写好作文(高中版升学篇)	银河私掠者 II(A)(B)(C)3CD	中国古代建筑素材库—北京坛庙	摄影记者
初二、三物理同步学 2CD	模拟城市大飙车	设计宝典(A)(B)2CD	中国十大古典文学名著精选—红楼梦(中英文)
初中化学同步学	[illegible]大师	流行都市(A)(B)2CD	中国十大古典文学名著精选—离骚(中英文)
初一、二、三语文同步学 3CD	[illegible]游侠	未来奇观宇宙天体	中国十大古典文学名著精选—西厢记(中英文)
初一、二、三数学同步学 3CD	97 游戏白皮书	世界未来工业设计	中国十大古典文学名著精选—水浒传(中英文)
七彩魔方系列—[illegible]	足球 96	国外店面装潢精选素材库	中国十大古典文学名著精选—儒林外史(中英文)
儿童学电脑	侏罗纪圣战	超级手绘图库—俏皮档案篇	中国十大古典文学名著精选—牡丹亭(中英文)
世界童话宝藏(一)(二)2CD	无限飞行	超级手绘图库—星座生肖俏皮档案篇	中国十大古典文学名著精选—西游记(中英文)
[illegible] 5CD	雷霆战机	超级手绘图库—邀请函	中国十大古典文学名著精选—三国演义(中英文)
转转兔上学前	生化悍将 II(A)(B)2CD	超级手绘图库—校园篇(1)(2)2CD	中国十大古典文学名著精选—聊斋志异(中英文)
转转兔捉迷藏	飞[illegible]大战卡曼契	超级手绘图库—食品篇(1)(2)2CD	《多媒体世界》1993－1997 年珍藏版光盘
小红帽	[illegible]之谜	超级手绘图库—节庆篇(1)(2)2CD	《多媒体世界》配套光盘(98 年 1、2 两期)
[illegible]的盒子	[illegible]	超级手绘图库—店头篇(1)(2)2CD	家庭小医院系列—耳穴的诊断与治疗
[illegible]	POWER F1	超级手绘图库—可爱植物篇	令人震惊的科学
[illegible]	古墓丽影 I	超级手绘图库—交通工具篇	地球的奥秘
万花筒	[illegible]历险记	超级手绘图库—可爱人物篇	[illegible]引航
画说成语	[illegible]	超级手绘图库—生活用品篇	人体奥秘
西游记	[illegible]	世界百年广告招贴汇编	创业入门
水浒传	[illegible] 2CD	装饰设计经典精品店(2CD)	尼罗河——通往埃及的门户
三国演义	天[illegible]	装饰设计经典住宅 (3CD)	世界橄榄球博览
红楼梦	[illegible]	文化艺术类	丝绸之旅
[illegible]	[illegible]	世界美术名作赏析(一)(二)2CD	战略家的头脑—孙子兵法
[illegible]	NBA97	外国建筑艺术欣赏	移民美国指南
十万个为什么——动物篇	第十一小时 4CD	世界名家名曲赏析(上)(下)2CD	孙子兵法
十万个为什么——人文篇	小丑奇兵	中国摄影艺术作品精选	光盘版计算机图书(1)—微机操作指南类(共 53 册)
十万个为什么——自然篇	[illegible]	世界文化遗产—故宫	光盘版计算机图书(2)—DOS 与 Windows 类(共 38 册)
十万个为什么——植物篇	星际大战	苏州园林	光盘版计算机图书(3)—网络与多媒体类(共 45 册)
[illegible]	[illegible]	布达拉宫	光盘版计算机图书(4)—计算机硬件与维护类(共 40 册)
[illegible]	[illegible]少林	国外现代家庭装饰	光盘版计算机图书(5)—数据库类(共 41 册)
[illegible]	[illegible]英雄	国外最新家具	光盘版计算机图书(6)—计算机语言类(共 46 册)
家教软件[illegible]	工具类	卢浮宫艺术赏析(雕塑、绘画)2CD	本草良方类
[illegible]	金山词霸 2	中国美术全集(总目)	[illegible]
[illegible]教学	超级解霸 4.5(正版 100 专用)	中国古代诗词风韵	家庭诊治小医生
游戏类	共享风暴 1	长城	《读者》200 期 3CD
[illegible](人机游戏式教育软件)	共享风暴 2(A)	室内装饰装修设计	经典[illegible](服装、美容、减肥健身)
[illegible]	三维视界	中国园林艺术	海外文摘(1984－1990 年)
[illegible]	三维全典	中国的世界遗产	海外文摘(1991－1997 年)
[illegible] GAMEY KEY98	软件[illegible]	建筑外观设计	用多媒体学桥牌
[illegible]	[illegible]地图册	收藏系列—世界流通货币	家用电脑与游戏机—98 年合订本(上)
[illegible]	[illegible]电脑字典 ver3.1	中华名胜	中国烹饪
[illegible]	长城[illegible]	中国陶瓷图典(上)	中华人[illegible]
[illegible]	[illegible]	中国青年油画展	新中国邮票大全
[illegible]	[illegible]电子词典 2.0	[illegible]音乐	多媒体电子书—建筑画
[illegible]	网络时代(1)	明代古典家具鉴赏(1)(2)2CD	中国百年史(上)(下)2CD
[illegible]	[illegible]	清代古典家具鉴赏(1)(2)2CD	98 中国国际航空航天博览会
[illegible]	[illegible]—电子文秘系统	中国近代建筑	世界军事百科(上)(下)2CD
[illegible]	[illegible]'98(多媒体创作工具—学习版)	建筑室内装饰装修	牡丹
[illegible]	[illegible](言语、标准版)	中国美术学院油画精品(欣赏篇、教学篇)2CD	中华风[illegible]
[illegible]	[illegible]电子出版物查询系统(普及版)	[illegible]	中英文求职面试一点通
[illegible](A)(B)2CD	[illegible]	世界音乐欣赏协奏经典专辑小提琴、钢琴(2CD)	3D 人体百科探秘
[illegible]	共享风暴 3(A)(B)2CD	世界音乐欣赏—世界音乐之旅(一)(二)(2CD)	中国百科
[illegible]	共享风暴 4(A)(B)2CD	知识百科及电子图书	轻松炒股 2CD
[illegible]	东方快车 98	人文学习百科——张衡谈天说地	出国大全——留美指南
[illegible]	[illegible]98(杀毒软件—正版 100 专用版)	音乐小百科	香港风光
[illegible]	[illegible]	[illegible]宝典	家庭医学博士
[illegible]	[illegible]工具大全	用多媒体学国际象棋	限量供应
[illegible] 2CD	软件高速路(共享软件精华)(1)(2)2CD	古典文学经典书库	大富翁[illegible]



销售气势如虹，荣登连邦软件销售排行榜

东方不败

游戏汉化修改工具

游戏修改 谁与争锋

1、自动跟踪参数变化，不用反复查询
2、自动生成修改包，一次修改一劳永逸，亲朋共享
3、直接修改，修改参数
4、兼容性强，在Directx等游戏环境下均可直接弹出界面，无须切换，运行稳定
5、智能过滤，系统任务清晰明了
6、模糊查询，轻松自如

联机词典 随时排除英文障碍，轻松娱乐

实时抓图 随时捕捉精彩瞬间

游戏汉化 舍我其谁

1、独家实现汉化包外挂，使游戏流畅汉化
2、用户可以自行修改翻译结果。
4、提供经典游戏汉化包。
5、用户可以随意选择中英文模式。
6、定期向用户免费发布新游戏汉化包。

攻略/秘籍 精彩纷呈

1、实时攻略，呼之即来，免攻略查询苦。
2、提供"轻松过关"，让您充分享受跳跃闯关，一冲到底的乐趣
3、四百种游戏秘籍，全攻略，全面周到。
4、向用户免费发布新游戏攻略/秘籍包。
5、提供各游戏厂家以及游戏攻关秘籍的网址，让您永远领导游戏新潮流。

游戏修改+游戏汉化+联机攻略+联机词典+实时抓图+每月免费的汉化游戏与攻略

零售价：80元

北京实达铭泰 实达软件
信址：北京海淀区中关村南三街8号 铭泰科技 邮编：100080
TEL：010-62559564，62529569，62559564
网址：www.suny.com

买《决战朝鲜》、中恒生电脑

1950年-1953年，中朝军队同以美军为首的16国海陆空联军激战在狭长的朝鲜半岛上，双方投入兵力达300万，战场上炮火及美机轰炸的密度，都超过二战的水平。

决战朝鲜

你可曾想亲身跨过鸭绿江，与美军来一次《决战朝鲜》！！！

它让你迎击美军"二战之神"的挑战，成为极具军事艺术的将军！
体验上百种中苏制武器的威力，多变的战术策略，精妙的人工智能设计。

78元

凡买《决战朝鲜》的正版用户在6月1日前，把用户回函卡寄回公司就可参加抽奖！
一等奖：2名，恒生赛扬300电脑
一等奖：5名，单价980元《WPS 2000》
二等奖：10名，单价258元《金山词霸III经贸版》
（恒生为独家赞助商）

金山公司 KINGSOFT
北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层 (100086) 电话：(010)62524868-75 传真：(010)62638287
珠海：珠海市吉大莲花山金山电脑大厦 (519015) 电话：(0756)3335688 传真：(0756)3335268
http://game.kingsoft.net
垂询电话：62524868-7558222、221、220
Email:support@kingsoft.net

棋侣

路边摊排局虚拟实境，让您乐在棋中！

惊喜价 ￥78元

象棋路边摊



第3波软件(北京)有限公司
地址：北京市马甸裕民路12号E1元辰鑫大厦516室
邮编：100029
电话：(010)62023122 传真：(010)62368776
E-mail：acertwp@public.east.cn.net

欢迎自设排局，考验电脑棋力！

晟業資訊股份有限公司

新天地权威攻略丛书



《魔法门英雄无敌III——权威官方攻略指南》

制作小组提供第一手资料，国际知名出版公司普里玛发行，**新天地互动多媒体**独家代理。本书图文并茂的提供了极为详尽的道具，资源、宝藏说明，介绍了游戏中的城镇类型，以及每种生物的生产方式和条件。并且向你传授击败所有敌人的最有效的策略。深入的分析了所有的关卡。 全书共360页，总字数54万字，收录各种珍贵图片400余张，采用国际标准高级胶版纸印刷，是一本极具收藏价值的**高品质权威书籍**，**99年4月下旬**，**新天地独家**隆重推出！

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

地址：北京市1998号信箱　邮编：100091
联络：新天地市场部　传真：(010) 62862036
电话　(010) 62862038-119　188

SunTendy 新天地互动多媒体　件件法宝奉献玩家　竞猜活动终见分晓

《古墓丽影III》官方攻略指南



如果那远古的神像和神秘的起源物质也不能吸引你，这就是她，劳拉那无穷无尽的魅力，而这本《古墓丽影III》官方攻略指南同样也会成为所有"劳拉迷"、"古墓迷"的挚爱。无数来自制作组的第一手资料和精美图片、CG，加以高质量的全彩色印刷，所有这一切都将使它成为你最值得收藏的一本攻略指南！

★以大量文字详尽的解析每个关卡的流程
★向你传授面对任何一个敌人、障碍和陷阱时最有价值的策略
★揭示游戏中所有的隐秘地点
★剖析每一个使你困惑的迷题
★采用国际标准全彩色铜板纸印刷，全书厚达100余页，彩色插图1100多张，无可比拟的超值价格！

大热上市!

《盟军敢死队》权威官方攻略指南

大热上市!



全面剖析游戏中的一切，每个隐秘的细节都不会被放过。Prima Publishing正式授权，新天地互动多媒体聘请专家进行精心翻译，以31.2万字和180余张图片指引你一步一步走向胜利，全书厚达200页，极具收藏价值！

★想知道什么才是"不流血的战争"吗？我们将告诉你作为一名完美的战士所应具有的一切！
★全面剖析所有任务流程
★详尽至极！指导你该去如何干掉每一个敌人
★操纵6名敢死队员的权威战术经验

《沙丘2000》权威官方攻略指南

即将推出!



由Westwood的《沙丘2000》游戏制作小组提供资料，Prima Publishing正式授权，全面剖析三大家族所有任务流程，向你传授最致命的单人和多人游戏战术。并以大量文字和直观的图片向你讲解了资深的建筑技巧和用兵之道。全书厚达200页，31.2万字，各类插图120余张，采用国际标准高级胶版纸印刷，极具收藏价值！

新天地贺岁有奖竞猜活动　圆满结束

获奖名单：

1	程朔	北京市东城区内务部街北京二中高三（3）班	100000
2	杨华居	北京市潘家园东里31楼301室	100021
3	王长密	北京德外关厢塔院胡同甲12号	100011
4	杨圆圆	天津市河西区围堤道8段万海写字楼B－211	300160
5	黄晨东	上海市徐汇区襄阳南路277弄3号302室	200000
6	张俊	上海市阿股路181弄29号203室	200000
7	林鸣	杭州市新华路水陆寺巷25号2单元303室	310000
8	杨建平	杭州市南山路192号	310002
9	刘鑫	辽宁省大连市辽宁师范大学附中高三（6）班	116023
10	罗云	云南省昆明市煤气公司之燃气实业公司饶虹收转	650000

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

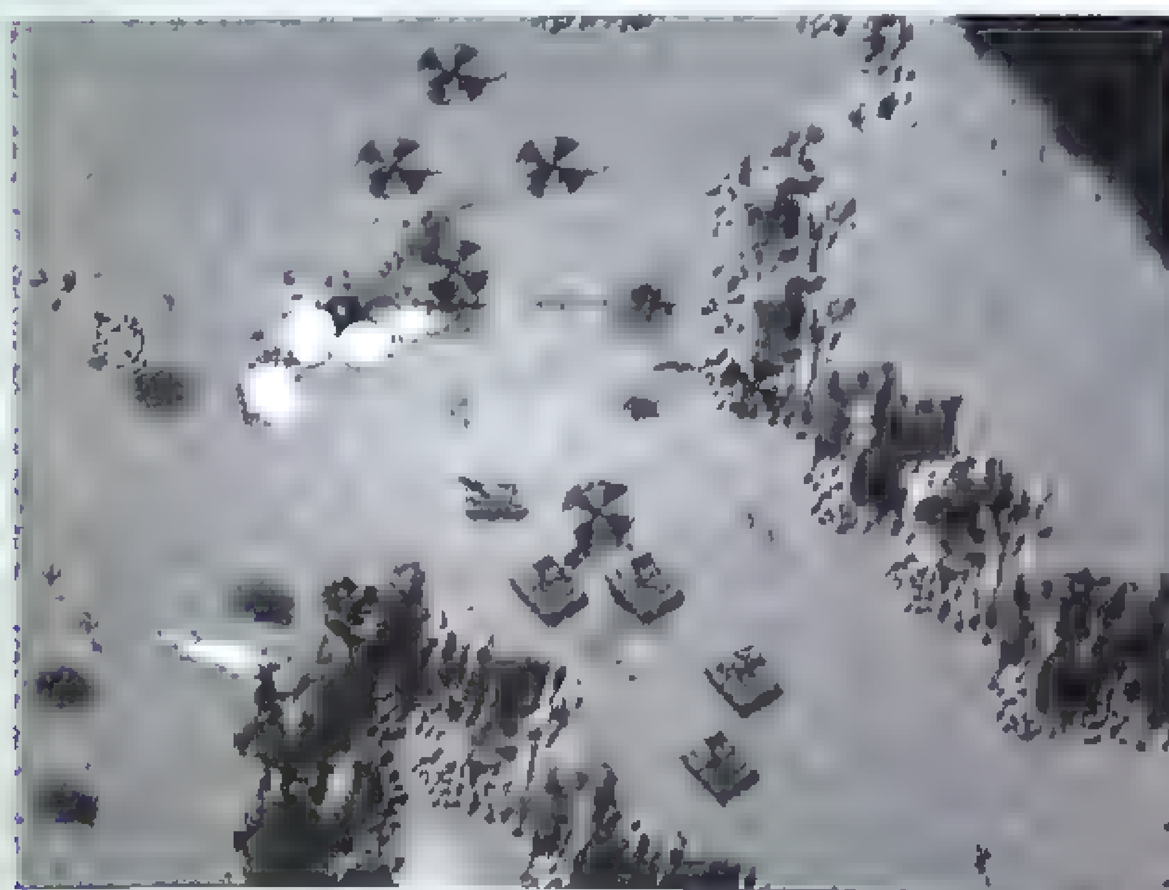
地址：北京海淀区哨子营1号(北京市1998号信箱)
邮编：100091　联络：新天地市场部
电话　(010) 62862035　传真：(010) 62862036

地球 2140



高解析的画面最高支援到 800×600 像素，64K 色，所以一些厮杀、爆破场面特别惊心动魄，另外，在关卡间也安排数十段精心制作的动画，配合立体声 CD 音效，还真有那种未来世界的感觉哦！

游戏包含了 20 多个联线关卡，针对对战等多人模式设计，最多可供 6 人上网厮杀。



公元 2140 年，[illegible]地球[illegible]使用各式先进武器破坏，[illegible]历经 100 年的[illegible]，[illegible]大集团[illegible]一方是[illegible]（United Civilized States' UCS），[illegible]另一方[illegible]的"欧亚帝国"（Eurasia Dynasty, ED）[illegible]的环境[illegible]资源[illegible]地球上最后一次世界大战[illegible]。



游戏总计提供了 50 个任务，每个关卡都有不同的[illegible]战，有时需与敌人的重要军事设施，有时要解救人质等。要完成这些任务可不简单，不但要考虑经济上的策略甚至地形地形也有密切的关系，玩者需手脑并用才能顺利过关。生产工具、建物和战斗单位总计超过 70 种，够玩家们好好伤一阵脑筋。

在先进的 2140 年，战争也变得先进无比，相信会让你眼花缭乱。其中甚至包括惊人的核武器，这些足以在一瞬间毁灭世界的东西，在这款游戏中仿佛司空见惯，一点都不稀奇。



零售价：30 元 （邮费 5 元/套）

即将上市　欢迎邮购

购买地址：北京市阜城路 8 号捷径电脑公司

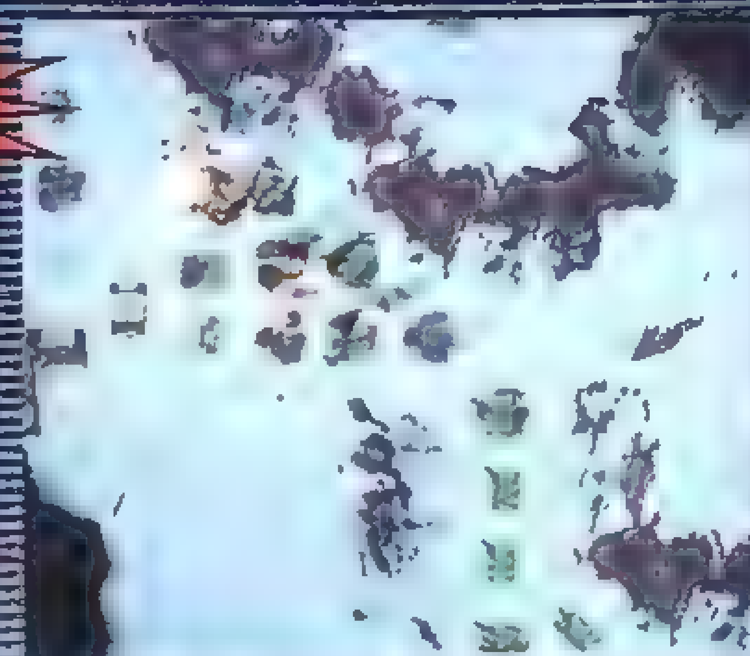
邮购地址：北京 813 信箱捷径电脑公司

邮编：100037　咨询电话：010－68520836

（本刊全国各杂志零售点及各软件专卖店有售）

地球 2140

完全中文版　**零售价：30 元**



即时战略游戏又一横世力作，欧洲游戏排行榜连登 3 个月冠军宝座。

坦克、导弹、火箭、激光、潜艇、战舰、雷电直升机、轰炸机、离子武器、隐形技术这里应有尽有，您将体会到 10 余种坦克的组合攻击和海陆空三军大会战的真实感受和震撼。



即将上市　欢迎邮购

（本刊全国各杂志零售点及各软件专卖店有售）



游戏类型：即时策略

需要配置：奔腾 100MHz 以上

4 倍速光驱

16MB 内存

操作系统：Windows95　DOS6.22

制作公司：TOPWARE

代理：大恒电子出版社

独家发行：北京捷径电脑公司

邮购地址：北京 813 信箱捷径电脑公司

邮编：100037

一如既往的精品游戏，

体全新价格体系闪电出击！

50元

我们将再次为正义而战，你呢？





盟军敢死队

使命召唤

令人激动不已的新特性：

- 8个极具挑战性的全新任务——包括绑架德军将领、摧毁超大型轨道炮、盗取文件等
- 全新的场景，包括英吉利海峡、波恩、贝尔格莱德、荷兰和克列特岛等地以及来自二战时期的数十种新建筑
- 2倍于前作大小的地图
- 提升前作的高精度画面，游戏过程中加入背景音乐
- 两名新成员——来自荷兰抵抗组织的女性角色和南斯拉夫游击队少校



敢死队员们的新武器、新技巧：

- 利用石块、香烟盒来转移敌人的注意力
- 可擒获德军士兵获得军服或强迫他去完成某些动作
- 来复枪、氯仿、电棍、手铐和绿色贝雷帽的拳头等

我们已经在办公桌上用传统的民间舞蹈来庆祝它的推出了，你呢？

——PC Gamer

新任务、新武器、新技能……一切都是那么令人期待，它是我们见到的最棒的任务盘之一！

——Computer Gaming World



SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体　Virgin INTERACTIVE　EIDOS　PYRO

地址：北京市1998号信箱　邮编：100091　联络：新天地市场部　传真：(010) 62862036　电话：(010) 62862038-119


方 圆 电 子



是第三波的代言人

——跨世纪的选择

请朋友留意当地软件
店内之活动启示

照过来，照过来：第三波成立一年啦！在这一年里谦承各方面的大力支持，使得第三波在各方面有了长足的进步！在这世纪之交的日子里，我们为了答谢大家的支持特此筹办了此次活动，目的就是想让我们之间联系的更加紧密，而且我们也相应地准备了相当多而丰厚的礼品！等您来拿哦！

5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5

活动时间：1999年5月1日~2000年5月1日

第三波代言人 一 一 最佳支持者



条件：给本公司提供可行性建议并被本公司所采纳者
人数：1名／月
奖励：任选第3波产品叁套，奖金¥200

所有关爱第三波公司的朋友，请您尽量指出我们工作中的不足，或您不满意的地方，请在各软件店内第三波留言簿中，填写您对我们的看法、意见、建议。我们每月将查看留言簿，并选出具有可行性的建议并付诸实施。

我们将与您联系，将您的丽影、文章与我们的答复一同发表在《第三波产品广场》和《家用电脑与游戏机》杂志上。并可任选第三波游戏产品三套，奖金¥200元

第三波代言人二 一 最佳推广人



条件：参加本次活动的软件店销售员
人数：1名／月
奖励：第3波次月产品各壹套，奖金¥200

站在软件销售最前端的人们，你们辛苦了！为了感谢你们对我们一年的支持，特设此奖项。在您每销售一套第三波软件产品，请顾客将用户卡详细填写，并签上您的大名，投到"第三波用户卡收集箱"里。

每月我们会选出销售最多的店员，将您的"玉照"刊登在《第三波产品广场》和《家用电脑与游戏机》杂志上。并可任选第三波次月游戏产品各一套，奖金¥200元

第三波代言人三 一 最佳视觉效果软件店



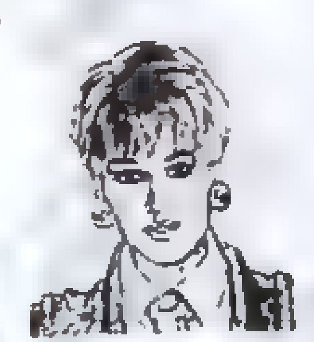
条件：参加本次活动的软件店
店数：1名／季
奖励：第3波次季产品各叁套；奖金¥1000

一个形象完美，服务一流的软件店给人舒适的感觉，那么此奖就颁给他们。鼓励您的店员作好推广第三波产品的各项事宜，把您的专卖店收拾的更有特色。

我们将在每个季度评选出店内布置最有特色，销售业绩突出的软件专卖店给予奖励。将全店合影刊登在《第三波产品广场》、《家用电脑与游戏机》杂志上，并将合影张贴在"第三波留言板"上，颁发"第三波软件销售特许店"铜牌，并有一份丰厚的奖品：第三波次季游戏产品各三套，奖金¥1000元

本次活动的解释权归第三波软件（北京）有限公司所有！

最佳贡献者



条件：本公司将从12名最佳支持者评选出最好的建议
人数：1名／年
奖励：第3波次年上市产品各壹套，奖金¥1000

感谢朋友们一年的关注，我们将从这12位幸运的"最佳支持者"中，挑出对我们最有帮助的建议，推选出一名一最佳贡献者，尽量提出您觉得对第三波公司的有益的建议吧！

给您一次爽一年游戏的机会：第三波次年上市产品各一套

另有一笔可观的奖金：¥1000元

跨世纪代言人



条件：选取本次活动中与本公司配合最密切之销售员
人数：1名／年
奖励：第3波次年上市产品各壹套，奖金¥1000

一个态度和蔼、可亲，又掌握很强的专业技能的销售人员，是每一个软件店的财富，我们与您结识是我们的荣幸。我们在这里忠心的说声："谢谢您！"谢谢您的支持。您是我们寻找了一年的代言人。

为了您工作的需要我们提供您：第三波次年上市产品各一套

也为了表达我们的谢意：奖金¥1000元

第三波软件销售王牌店



条件：选取本次活动中销售本公司产品最好之软件店
店数：1名／年
奖励：第3波次年上市产品各叁套，奖金¥5000

这里是你们展现实力的地方了。请告诉我们："你们是最强的！最有优势的！没人可以替代的！"鼓励您的店员更努力的工作吧，你们是我们的骄傲!!!最丰厚的大奖给你们这个团队：

第三波次年上市产品各三套，奖金¥5000元

"第三波参与者"一没得到大奖的也别气馁，凡是参加此次活动的人们，每月我们会选取100名幸运者，可得到精美小礼品1份。

第3波软件(北京)有限公司

地　　址：北京市马甸裕民路12号E1元辰鑫大厦516室
邮　　编：100029
电　　话：(010)62023122
传　　真：(010)62368776
E-mail: acertwp@public.east.cn.net

28元3CD千典游戏龙III大暴登场

电玩音乐 (20首精选的SS/PS游戏音乐主题)
●银河之星——光影轮舞 ●银河之星
●侍魂大战 ●西部传说
●最终幻想8 ●风之谷
●新世纪福音战士EVA钢铁女友 ●天地无用
●樱花大战 - 勇气与分白 ●天空之城
●魔剑[illegible]——午夜倩影 ●SS东京番外编
●SS侍魂III爆可爱音结局 ●魂之利刃至尊
●Ridge Racer Type 4 ●新机动战记W高达
●机动战士ZZ高达 ●机动战士高达F91
●高达Z水星之恋●第四次超级机器人大战F高达

动画急先锋: (20套SS/PS游戏精彩动画演示)
●风靡全球的PS名作Ridge Racer Type IV 绝对精彩，让你感觉翻倒了的片头动画欣赏，制作效果当今世界无人媲比(PS)
●我的女神动画欣赏(PS)
●新世纪福音战士动画欣赏(PS)
●任性天使动画欣赏(PS)
●生与死动画欣赏(PS)
●魔界骑士动画欣赏(PS)
●浪客剑心动画欣赏(TV)
●电影少女动画欣赏(TV)
●空战巴比伦五号的精彩动画欣赏(PC)
●机动战士高达W动画欣赏(SS)
●私立公平学园动画欣赏(C4C)
●饿狼传说RBS动画欣赏(SNK)
●电影版太空战士VIII动画欣赏(PS)
●武士之刃II动画欣赏(PS)
●幻想水浒传II动画欣赏(PS)
●魔域战士动画欣赏(PS)
●特种部队动画欣赏(PS)
●大航海时代外传动画欣赏(PS)
●超魔神英雄坛动画欣赏(PS)
●风之少年—克罗亚大结局动画欣赏(PS)

卡通园地: (180幅精美的新壁纸)
魂之利刃/生或死/魔幻游戏/苍之封印/侍魂斩魔传/英雄无敌III/美少女战士/银路/圣传/源宝石/银河英雄传/高达W/相聚一刻/EVA/电影少女/受死之地/快刀乱麻/银河之星/我的女神/天地无用/超时空要塞/宿命传说/七龙珠/乱马/竹取物语/圣传/浪客剑心/银河英雄传说/幽游白书……

游戏无限: (12套最新热门游戏试玩版)
●Lander登陆者试玩版，冒险游戏，有30多种不同的非线性驾驶太空登陆艇执行攻击运输救援任务等着你去完成，共有15个不同的环境的星球等着你去登陆，真实的光影效果画面非常漂亮
●魔导圣战之风色幻想，一款不可错过的超RPG游戏，创新RAP战斗系统，富有创意的游戏系统，如同战略游戏般的战斗场面，这里提供的是一套只有四关的精彩体验版版 ●盗王之王试玩版
●百战天虫之世界末日最新99战场试玩版
●盟军敢死队最新任务版试玩 ●VR网球试玩版
●火拼Zero试玩版，象开刚一样驾驶机甲战斗的最新3D射击游戏 ●魔神之锤III试玩版
●Half-Life 的一个最新的试玩版，里面有一些正式版里没有的内容 ●生化危机II试玩版
●动作型游戏AlienVs Predators Alien试玩版，外星人入侵地球图像惊人的漂亮……

通关不败 (50套修改器\修改器、通关存档)
●快刀乱麻的通关存档/古墓丽影III所有关卡存档/Half Life最终一关前"秘密档案"的关键存档/三界谕II真要不死存档关存档/[illegible]存档/[illegible]存档/●极品飞车3[illegible]存档/[illegible]修改器/[illegible]修改器/[illegible]工具●古墓丽影3[illegible]无敌修改器/不死修改器●[illegible]修改器●[illegible]修改器●[illegible]II所有[illegible]修改器●[illegible]修改器●大富翁4存盘文件修改器 v1.2[illegible]●[illegible]●大[illegible]●NBA 99修改器●巴拉杜之门修改器●[illegible]●三国[illegible]修改器●[illegible]●[illegible]时代[illegible]修改器●[illegible]修改机●工人物语3通关器 ●[illegible]修改器●上帝也疯狂III魔力修改器……

补来补去: (60多种最新游戏补丁)
●FIFA99大家合补丁含下雨天/外号"球"/队员国旗/[illegible]/各种球队/草地/[illegible]/最新中国队/本土/沙滩/室内赛等天气效果/中国企业的广告牌/意大利甲级完全甲级联赛/意甲LD补丁/[illegible]无故跳出的BUG补丁等●极品飞车III新车—[illegible]快车/[illegible]/起跑跑车/FA官方的新跑车/白天[illegible]开车灯/8MB Voodoo2的方向盘驱动补丁/ Voodoo更新的显示驱动v1.5b程序补丁等●FF7在笔记本电脑上不能使用数字小键盘/不能在运行Cyrix的6x86, 6x86L, Media GXCX及Media GX 登录器上的问题的最新补丁●NBA99[illegible]升级/最新球员资料/更新球员肖像包括声音/队团贴图照片等●猎人专家FPR2000升级补丁●上帝也疯狂III中文版BUG补丁●[illegible]修正不够的BUG补丁●三界谕II真要不死补丁●幻世录见[illegible]CD补丁●[illegible]补丁●决战中国[illegible]II[illegible]程序补丁●铁路大亨2v1.05补丁●巴拉杜之门的1.1.4315补丁●[illegible]的1.1补丁●[illegible]1.33 BUG补丁●[illegible]补丁●工人物语3 1.2升级补丁●摩托英豪II新增20种赛道补丁●[illegible]II[illegible]补丁●三国群英传II的1.02版修正补丁●[illegible]V2.1版升级补丁●江湖才子唐伯虎补丁●风色幻想1.30版修正补丁●江湖1.35 BUG修正补丁●[illegible]2多人游戏补丁/免CD补丁●半死不活免CD补丁●半死不活多人模式补丁，玩家[illegible]●模拟城市3000免CD/新建筑/10个新建城市补丁

梦幻模拟器 (20多种新版模拟器)
●PaxPlay 1.20这是最新的版本，直接播放PS的动画●SEGA 土星游戏动画转AVI格式程序影像播放器全新TaPlay 1.13版●Tim Collection 1.00版，是一个能分解出PS碟上用Tim压缩的图片工具
●PSEmuPro 1.019 新版本PS模拟器
●Bleem可配置唯——个中文版PS模拟器
●PS模拟器显卡插件/支持VoodooX/速度很快
●PS模拟器光驱插件/可以让模拟器读CDR的文件
●PS模拟器手柄插件 ●Bu6280 V1.89最新BS[illegible]
●Callus街机模拟器V0.42汉化版
●RockNES最新0.73版
●MAME32模拟器最新V0.35版
●KBMAME模拟器最新的V0.35版
●PMame模拟器最新的V0.35版
●NeoMAME 模拟器最新的V0.35版
●任天堂出了很久的模拟器RockNES 终于发表了一个V0.70新版本……

休闲一刻 (15套休闲游戏[illegible])
●[illegible]，长期好不好。
●休闲游戏[illegible] Ball最新2.0版
●[illegible]之时间亭子
●[illegible]，[illegible]游戏
●[illegible]一个单机版[illegible]游戏，[illegible]
●[illegible]2.0全新智能 大[illegible]
●[illegible]之[illegible]山[illegible]一条[illegible]
●[illegible]游戏，[illegible]二代，[illegible]个难度等级 [illegible]10-19关 [illegible]

[illegible] (125种[illegible])
●[illegible]小屋●好[illegible]
●[illegible]●[illegible]中[illegible]
●[illegible]●[illegible]天[illegible]
●[illegible]●[illegible]
●[illegible]●[illegible]
●[illegible]●机动战士GBMS/[illegible]
●[illegible]●新世纪福音战士[illegible]
●[illegible]●[illegible]
●[illegible]●樱花大战II开关机[illegible]
●[illegible]●[illegible]
●[illegible]●安装[illegible]
●Windows2000桌面主题，你的98变得和Win2[illegible]

玩转驱动 (多种必备[illegible])
●微软公司最新发布的 DirectX 6.1简体中[illegible]
●3DMark99 业界最具权威的3D测试软件支[illegible]
●INTEL公司出品的CPU检测器，能检测出[illegible]内部编号可以防止被窃●3D区格测试最新7.[illegible]
●TweakitBc1.06强档VOODOO1/VOODOO2超频[illegible]
●softFSB 1.50 最新版CPU超频软跳线工具
●Win98公元2000年错误修正，简体版，是[illegible]Pwin98的2000年问题所作的最新修改补丁……

电玩储源型: (玩家必备工[illegible])
●JET-AUDIO4 02全版，可播CD\MIDI\MP3\[illegible]\VIDEO\VCD\RA\RM等几乎所有多媒体格式[illegible]豪华界面，并可制作出相应格式文件及[illegible]
●YAMAHA出的全新MIDI软件音源器，除了[illegible]的SYXG50的功能，新版并将操作界面改的[illegible]界新版S-YXG100plus提供了可调整升高与[illegible]调，循环播放及商场乐器选择功能(试用九十[illegible])
●WINAMP3播放最新2.10版●超级解霸5.5试[illegible]
●XINGMP3最新1.5版/XING公司专业制作MP3[illegible]
●XingDVD播放器最新2.03版●MP3EXP最新[illegible]
●大名鼎鼎的realplayer G2 6.0.3.143 [illegible]
●Windows Media Player简体中文版6.0 [illegible] for Pwin95 /Pwin98超级媒体播放器最新[illegible]播放大多数常见的媒体格式文件及网上[illegible]种格式，非常好用 ●金山游侠II代试[illegible]
●ACDSee32 2.4高性能的看图程序最新版
●axicon 4.5新图标更改器●世名王●文字[illegible]
●神奇魔法师3.5●游戏精灵2.0上好的游戏[illegible]文件修改工具●攻略博士II●光盘大管家1.[illegible]体网彩票模拟器2.0●四角码最新6.0C [illegible]输入法[illegible]单词手册V1.0●COOL 3D制作[illegible]
●最新CPU降温CPUIDLE V5.3版●天文[illegible]
●付大98最新99-3-12日V1.0.2b063 Win95/[illegible]系统软件●panorama 1.31 极好的[illegible]的软件可以制定更换桌布的时间等●[illegible]钟V1.3●[illegible]V1.0●Sunny Free[illegible]sd1.0[illegible]人们的解除共享软件的[illegible]
●screen design V1.3不错的屏保制作软件[illegible]制作能图片/声音/视……

魔音世界 漫步者之魔音世界

本光盘收录了大量多媒体电子特技音效创意效果、卡通游戏专业声效、自然界日光亮美聆听、珍贵收藏的纯正世界MIDI金曲佳品、亮台音乐时空，回味超级经典再现！

壁纸千寻

包含：名感风采、情侣之城、植物花开、卡通游戏、豪华家居、魅力倩影、车坛风闻、大片海报、未来时代、动物世界、自然风光、精美礼品等……十四类各栏精彩设计的高分辨率特版壁纸！

即时欣赏精彩纷程
漫步者系列全线登场

Rambler 漫步者 壁纸千寻

新月新品上市
诚征分销代理

能源基地系列： 装机驱动之超频2000

名称	光盘		零售价	状态	邮购价
共享风暴光盘版第一辑	1CD	零售价	40元	销售中	邮购价20元
共享风暴光盘版第二辑	2CD	零售价	40元	售完	
共享风暴光盘版第三辑	2CD	零售价	40元	销售中	邮购价32元
共享风暴光盘版第四辑	2CD	零售价	40元	销售中	邮购价32元
能源基地之驱动大全	2CD	零售价	32元	售完	
能源基地之补丁大全	1CD	零售价	28元	售完	
千典游戏龙第一辑	2CD	零售价	28元	销售中	邮购价23元
千典游戏龙第二辑	3CD	零售价	28元	销售中	邮购价28元
千典游戏龙第三辑	3CD	零售价	28元	热销中	邮购价28元
漫步者第一辑魔音世界	1CD	零售价	25元	热销中	邮购价22元
漫步者第二辑壁纸千寻	1CD	零售价	25元	热销中	邮购价22元
装机驱动之超频2000	1CD	零售价	28元	热销中	邮购价25元
宙斯盾之系统急救特工	1CD	零售价	98元	将上市	邮购价80元

邮购地址：哈尔滨南岗区革新街169号远达大厦850[illegible]
新月公司邮购组收（150001）
邮购方法：邮局直接寄汇、快汇均可，邮局电汇或[illegible]电汇，请一定注明正确的邮政编码和详[illegible]邮地址，免邮资款(EMS特快专递加收28[illegible])
资询电话：0451-2607350转508室 1394653[illegible]
代理联系：0451-4610506
开户银行：哈尔滨市商业银行华義支行
银行帐号：110247-298
E-MAIL：crescent@mail.hr.hl.cn E-MAIL：hs2000@163.[illegible]
http://jelansun.shere.hr.hl.cn

游戲玩家的秘密武器！

大手智能游戏手柄

聪明的朋友！

- 功能卓越强大，支持所有键盘游戏，玩电脑游戏象玩普通游戏机一样简单爽快，游戏通关易如反掌。
- 真正智能化手柄，可对按键进行任意编辑设置，可任意安排 12 个键的功能。
- 一键合并多项功能，发出“必杀技”只需轻轻一按。
- 支持双打功能，不需分把器，不损失任何按键功能。
- 哇！笔记本电脑也能接游戏手柄了，随时随地过瘾玩。
- 即插即用，安装设置极为简单，全中文界面，详尽帮助与说明。
- 支持在 PC 机上运行的游戏机、街机模拟游戏。

!!! 为感谢用户厚爱，首批上市 5000 套均赠送大礼包《东方不败》（玩家必备智能游戏修改工具，含实时修改，实时翻译，即时攻略）

BH-100:125 元（邮购者需另付邮费 10 元）

手柄套件内含：高级游戏手柄，驱动软件，全中文说明书。

诚征地区经销商，欢迎垂询！

邮购汇款地址：北京白石桥路 40 号开源写字楼北京贝翰德电脑技术公司，邮编：100081 邮购收款人：付小姐 联系电话：62189072

游戏人生

給所有玩家的世紀末之夢

黄金眼 GOLDENEYE

耗时两年之久的呕血力作

大侠的经典收藏

菜鸟的入门手册

双CD超值享受 随盘赠送副刊《玩海游》

- 全面回顾电子游戏十年风云变幻
- 涵盖从 TV 到 PC 的上百个游戏，涉及各种游戏类型
- 世界知名游戏厂商的详细介绍，大陆所有游戏机种的全面曝光
- 上千幅绚丽多彩的游戏画面，近百分钟震撼感觉之游戏动画
- 以游戏方式体味玩家心声，探讨游戏文化

GOLDENEYE TECHNOLOGY CO., LTD.
100084
(010)[illegible]
建议零售价：88元

电玩点将榜

综合榜

	名次	中文名	英文名	公司(票数)
*	1.→	星际争霸	Starcraft	Blizzard/奥美 (1548)
*	2.→	盟军敢死队	Commandos	Eidos/新天地 (1366)
*	3.↑	生物危机II	Resident Evil II	Capcom/育碧(1282)
*	4.↓	FIFA99	FIFA99	EA Sports/电子艺界(1170)
*	5.→	仙剑奇侠传(包括 98 柔情篇)		大宇(883)
*	6.↑	模拟城市 3000	Simcity 3000	电子艺界/中图(834)
*	7.↓	大富翁IV		大宇(736)
*	8.↑	魔法门之英雄无敌III	Heroes Of Might And Magic III	3DO/育碧 (701)
*	9.↑	半条命	Halflife	sierra/奥美(689)
*	10.↓	极品飞车III	Need For Speed III	EA Sports/电子艺界(665)
*	11.↓	古墓丽影III	Tomb Raider III	维真/新天地(657)
*	12.↑	心跳回忆	Forever With You	科乐美(593)
*	13.↓	最终幻想VII	Final Fantasy VII	Square/电子艺界(574)
*	14.↓	风云		众心电子(568)
*	15.↓	暗黑破坏神	Diablo	Blizzard/奥美(547)
	16.↓	帝国时代	Age Of Empires	微软(533)
*	17.↑	三角洲部队	Delta Force	NovaLogic/电子艺界 (492)
*	18.↓	魔法门VI－天堂之令	Might And Magic VI	3DO/育碧 (474)
*	19.↑	三国群英传II		奥丁科技/众心电子(415)
	20.↑	博德之门	Baldur's Gate	Interplay (387)
*	21.↓	上帝也疯狂 III	Populous: The Beggining	牛蛙/电子艺界(313)
	22.↓	三国志VI		光荣 (292)
*	23.↓	沙丘 2000	Dune 2000	维真/新天地(231)
*	24.↓	幻世录		奥丁科技/智冠电子(211)
*	25.↓	阿猫阿狗		大宇(183)
*	26.↑	NBA 篮球`99	NBA live`99	EA Sports/电子艺界(165)
	27.↑	三国志曹操传		光荣(139)
*	28.↓	铁甲风暴	Metal Knight	目标软件(101)
*	29.↓	异尘余生II	Fallout II	Interplay/第三波(084)
*	30.→	生死之间II	Live Or Dead II	创意鹰翔(067)

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数

榜 评

改朝换代喽！这个月点将榜一改前几个月的沉闷，《生物危机Ⅱ》、《魔法门之英雄无敌Ⅲ》、《模拟城市3000》、《半条命》全面出击，纷纷进入前十名，其中《生物Ⅱ》的攀升速度尤其令人瞠目；从上期的67名到本期探花，共上升64位！更令人惊讶的是它和榜首的《星际争霸》仅仅相差二百多票，表现出极大的上升潜力。有看官问了，《生物Ⅱ》何许人也？PS大作的PC版本，3D效果惊人，气氛营造逼真……看看读者的点评您就知道为什么它会有这样惊人的成绩了。另外，在计票过程中，灰灰发现很大一部分投票是来自PS版玩家——灰灰觉得也许这是《生Ⅱ》一步登天的另一个原因：PS玩家的鼎力支持。不过有一个不好的兆头：灰灰发现这个游戏在TOP100上已经开始下滑了！但是话说回来，中外口味和机器都差得太多，就象广东玉林读者李东海说的："中国玩家不需要尖端100，毕竟东西方文化差异太大，我们只要符合自己国情的排行榜就行了。"

另一个引人注目的焦点是《魔法门之英雄无敌Ⅲ》，初次杀入点将榜TOP30就和《生物Ⅱ》一起进入了前十名，攀升的幅度也超过了50名。国产游戏《三国英雄传Ⅱ》在众多"刘备"、"曹操"的支持下也上升极快，灰灰倒觉得凭奥丁科技的牌子和这么高的人气，这款游戏应该可以超越《英雄无敌Ⅲ》才对。至于《博德之门》就更不用提了，前TOP100冠军名头响亮，5CD容量内涵丰富，杀入TOP30是意料中事，但是灰灰觉得问题多半也会出在这个"内涵"上：灰灰一贯认为E文游戏的内涵根本没法让东方玩家完全理解，就好象西方玩家很难理解《三国》一样，更何况E文差的玩家那么多，有多少人喜欢抱着攻略玩游戏呢？《三角洲部队》据说是现在在各地网吧最受欢迎的对战游戏，野战环境和狙击模式是它最吸引人的地方，更妙的是无须3D卡支持！灰灰也特别喜欢这款游戏，并认为虽然它一直上升缓慢，终究有前十名的实力。《三国志曹操传》是英杰传系列的最新力作，灰灰感觉抒情的成分比前几代重了很多，音乐做得尤其好听，但是没有简体中文版始终是它的致命弱点。希望光荣能尽快和第三波合作推出这款游戏的简体中文版。大众软件和科乐美超低价位推出的《心跳回忆》中文版，结束了在点将榜三四十名几个月的徘徊，终于杀进了TOP30。虽然从题材上来讲这款游戏本身不具备榜首的实力，但从SFC、SS、PS到现在的PC版本的长盛不衰已经足够证明它的独特魅力。另外它的上榜还说明了一点：中国正版玩家正在迅速成长中。顺便说一下，《家游》5周年快到了，目前有关活动正在紧张筹备中，灰灰已经探得小道消息若干，内有正版、超低价位、抽奖等等火爆词汇，具体情况待灰灰探听清楚了再告诉大家。

本期幸运读者的奖品是第三波提供的《古文明霸王传》。灰灰欢迎大家通过信件（明信片）、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@ fcgm. com. cn 投票，无论何种形式，投票者均可以参加月底的抽奖活动，幸运读者将获赠正版游戏一套。

选票格式：您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)：

1.________ 2.________

3.________ 4.________

点将榜投票地址：100037 北京813信箱，点将榜栏目收

读者点评

《生物危机Ⅱ》 本期排名(3)

点评：生物危机——购物危机——金融危机——健康危机——女友危机…… （王阳 新疆）

点评：警告：《生物危机Ⅱ》光盘带有一种名叫"GAME"的病毒，使用后如有肾上腺萎缩，怕黑，精神失常等症状，请到游戏中"地下工厂"寻找解药。

（万谦 四川攀枝花）

点评：里昂："僵尸为什么比子弹多?！求求你们，放我一马，下次我也做僵尸……"（刘中川 北京崇文）

《大富翁Ⅳ》 本期排名(7)

点评：米诺舍维奇："北约的飞机来啦！快用转向卡！"

（林聿帅 福建福州）

《星际争霸》 本期排名（1）

点评：记者："请问，南人民军是怎样击落美军F-117隐形战斗机的？"

米诺舍维奇："很简单，我们只不过调了几个虫族的领主过来 " （张凯 河北保定）

《博德之门》 本期排名(20)

点评：阿涛：(痛哭流涕)"为什么?！为什么我没有好好学英文?！"

灰灰：(眼睛湿润)"好了好了别伤心了，现在学也来得及 "

阿涛：(号啕大哭)"可我没存进度啊！呜呜呜……" （况涛 湖北武汉）

点评：(诗一首)玩友不怕英文难，千言万语只等闲。

情节曲折腾细浪，遍访地图走泥丸。

忽见"秘技"心头暖，手握"家游"胆不寒。

更盼攻略早问世，爆机过后尽开颜。

（宋东峰 陕西西安）

《盟军敢死队》(使命召唤) 本期排名(2)

点评：阎王："你是怎么来到这儿的？"

纳粹哨兵："……香烟。"

阎王：(大怒)"你是今天第13个烟鬼了，到底怎么回事?！" （刘复 江苏苏州）

《三国群英传Ⅱ》 本期排名(19)

点评：刘备："我的张飞呢？"

曹操："在帮我打仲谋呢！"

曹操："我的许褚呢？"

孙权："在帮我打玄德呢！"

孙权："我的周瑜呢？"

刘备："在帮我打孟德呢！"

灰灰："什么世道呀！" （郑重 湖北宜昌）

幸运读者

大连 李善亭　山东 黄一键　广西 梁 锟

山西 贾浩楠　湖北 熊 伟

本栏编辑/灰灰

奈杰·桑福谈EA在中国

奈杰·桑福(Sandiford·Nigel)
电子艺界亚太区总裁兼首席执行官



奈杰·桑福早年就读于英国公立学校，曾经是英格兰、英国和欧洲少年800米长跑奖牌获得者。18岁离开英国，成为位于约翰内斯堡的南非儿童之家的志愿人员。19岁以售货员身份步入唱片业，以后的15年在宝丽金(PolyGramRecords)公司任职，曾先后长驻南非、澳大利亚、新西兰、英国，担任的职务有分公司经理、艺术彩排经理、市场总监、总经理、伦敦总部分管市场的副总裁，主要负责重点乐队的演出，如U2、DireStraits、Bon Jovi、Def Leppard和Elton John。在此期间，他同时获得了管理文凭和EMBA学位。1990年，奈杰·桑福离开宝丽金，开始协助伦敦News Corp集团总裁Rupert Murdoch工作，任该集团下属的News Music International的首席运作官。

1992年，奈杰·桑福加入电子艺界澳大利亚分公司。现任电子艺界亚太区总裁兼首席执行官，管理着电子艺界在亚太区8个国家和地区（包括中国大陆、香港、台湾、韩国、新加坡、泰国、澳大利亚和新西兰）的诸多机构。

3月23日，记者如约来到电子艺界(EA)北京办事处，市场总监孙敬伟先生早已等候在那里。寒暄过后，孙先生引记者会见了电子艺界亚太区总裁兼首席执行官奈杰·桑福(Sandiford·Nigel)先生，当时适值桑福先生来中国EA视察工作。有些意外的是，出现在我面前的并不是一位西服笔挺、一脸精明的标准"商人"，而是一个身着白色T-Shirt、头发胡子有些花白、长着一张娃娃脸的和蔼的外国"老头儿"，刚刚还有些紧张的心情不禁一下子松弛了许多。自我介绍之后，大家分别落座，记者拿出纸笔，开始倾听奈杰·桑福先生谈电子艺界在中国的发展。



电子艺界领导着全球娱乐软件行业

电子艺界(Electronic Arts，简称EA)是世界上最大的一家娱乐软件公司，成立于1982年，总部设在美国加利福尼亚。在中国、澳大利亚、加拿大、法国、德国、日本、新加坡、韩国、南非、瑞典、英国等国家均设有分公司或代表机构，全世界共有1600名雇员。

电子艺界在全球共有7个著名的制作室：

Electronic Arts	电子艺界
EA SPORTS	体育游戏开发者
Bullfrog	英国子公司
Origin	美国子公司，开发飞行模拟、射击游戏
MAXIS	模拟游戏制造商
Jane's	与世界上最大的军事出版公司简氏信息集团联合制作战争模拟游戏
WESTWOOD	即时策略游戏的创立者

电子艺界1996财年的总收入为五亿三千万美元，1997财年的总收入为六亿两千四百八十万美元，而1998财年的总收入增长到了九亿八百九十万美元。我们主要从事开发、出版和代理以电脑为平台的娱乐软件产品，同样也为次世代娱乐系统，例如索尼的PlayStation、世嘉的土星和其他主要游戏平台开发产品。在为大量流行平台开发了众多软件之后，我们坚信电脑是游戏最强有力的平台，从1996年起，我们便把主要精力集中在了电脑游戏软件的开发，今后还将有更多更好的电脑游戏软件与大家见面。

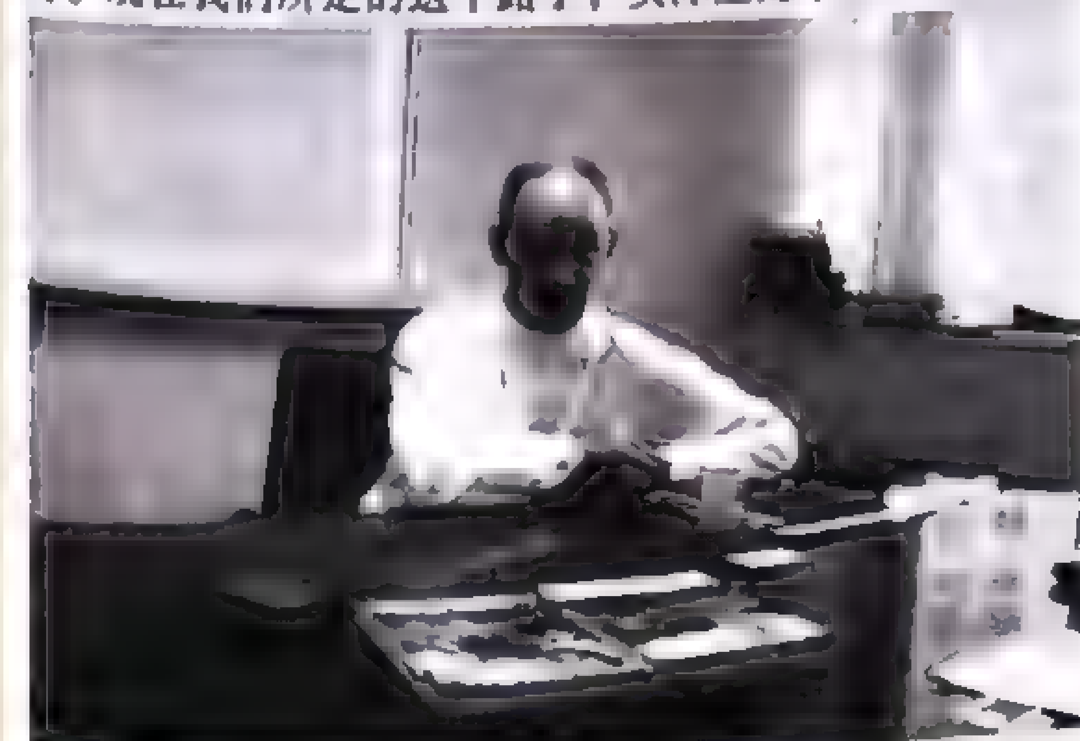
电子艺界成功进入中国市场

1996年初，我们在中国成立了电子艺界北京办事处，这个部门主要负责将世界上优秀的游戏产品引进中国，以及对游戏大片进行汉化工作，同时也将向国外介绍中国制作的优秀游戏，以促进中国游戏产业的发展。到目前为止，我们在中国已经成功推出了《FIFA足球》系列、《NBA篮球》系列、《极品飞车》系列、《摩托英豪》系列、《傲气雄鹰》系列、《绝地风暴》系列、《主题医院》、《最终幻想Ⅶ》、《F-15》、《以色列空军》等产品，并获得了好评。同时，电子艺界还成功地汉化了《主题公园》、《主题医院》、《福尔摩斯探案》、《地下城守护者》、《异形》、《三国春秋》、《银河飞将》、《上帝也疯狂》等一系列精彩游戏。

让本地员工来作市场决策

不同民族有不同的文化，当今电脑游戏中的文化成份愈发浓重，引进产品时的取舍问题就变得极为重要。在这一点上，电子艺界是这样做的：由中国员工来定中国市场需要什么样的产品、引进哪些产品。我的工作是和电子艺界的其他制作组在时间、开发速度和成本等方面进行协调，配合中国公司的工作。实际上，我是被指导来做这些事情，真正的推动力来自中国，而不是我在国外"纸上谈兵"。

我们希望能够了解更多玩家的心声，使我们做得更好。现在我们所走的这个路子，实际上是中国人自己在探





索，肯定要犯错误，但这是中国人的错误，而不是外国人的错误(现场所有人大笑)。相对来说，中国的正版市场还比较小，我们的目标是把正版市场做大，本地化是我们的一个途径。我一再强调，电子艺界在中国市场的发展还是要由中国员工来决定，能做多大，就做多大。只要市场能够支持这种投资，这件事情就可以做，我并没有给它限定任何的发展模式，没有由国外确定一种模式来发展中国的业务。

中国的游戏开发者尚需努力

我了解一些中国的游戏厂商，也对他们开发的游戏做过一点研究。实话实说，与欧美相比确实是存在一定的差距。毕竟中国的游戏产业还很年轻，学习、实践与真正开发的时间还很短，技术上存在缺陷，还很不成熟。还有，我不太理解的一点是，中国的一些游戏开发者（可能是因为受盗版的限制）放弃了国内市场，力主开发那种打向国际市场的软件，我想这样的路子是不对的，不会成功。我们可以考察一下世界上那些成功的制作公司的经历，它们都是首先在本地成功了，然后才能被国外的玩家所接受，没有先到外面去红了，然后再拿到国内来的。比如制作《最终幻想Ⅶ》的SQUARE公司，日本的文化与西方也是有很大差别的。他们的产品也是先在本地成功了，然后才被西方国家所接受。对于电子艺界来说，我们希望能给中国带来更高、更新的技术，促进中国游戏产业的发展，但是我们不会和不想开发本地市场的开发者合作。

希望中国的游戏市场能够"开放搞活"

事实上，中国的有关部门是把我们做为一个外国公司来对待的。大家都知道，国内在对外国公司及其产品的管

理上有很多规定，这使得我们无法和国内的市场直接接触，不能直接销售自己的软件，市场工作难以做得更好。当然，我们很尊重中国在这方面的规定，也知道一定有恰当的理由需要这样做。我想说的是，通过我们在中国这些年的良好表现，是否可以把我们当作一个本地的公司去看待，允许我们直接去接触市场，把这个市场做得更好、更大。这样做更有利于我们把国外的先进技术带进中国，便于我们和中国的开发人员结合起来，实实在在地去做软件，而不是谈软件。另外很重要的一点是，一些关于电子出版物的规定往往会产生反效应，帮不了我们这些正当的公司，反而促进了盗版的滋生。

中国的盗版问题亟待解决

对于盗版问题，不同的态度可能会使中国朝两种不同的方向发展：一是，如果不重视这个问题，很可能导致外国人在软件方面一提到中国的第一个反应就是盗版，在业内给中国造成一种不良的国际形象，这对中国软件行业的发展是极为不利的；另一种是，中国真正地去尊重版权和知识产权以及其后的价值，不仅要尊重国外的，更要尊重自己的，中国才能有一个良好的行业氛围，制作出比较好的软件。

我们也在寻找一种很好的商业模式，以便让中国的消费者能够以合理的价格买到游戏软件。我们不会象微软一样，将产品的价格"国际化"，对于我们来说，这显然是不可取的。值得一提的是，中国有五千年的历史，却总要用美国这样一个只有 200 年历史的国家制作的软件，在我看来这不是很正常的事情，希望中国能够从灿烂的历史文化当中找到自己的开发点。电子艺界来到中国，首先要了解这个市场，要尊重这个市场，可能还会用中国人开发出具有中国特色的产品，并将那些虽然是民族的但却有世界性的精粹推广到国际市场去，这才是我们的目的。

电子艺界未来目标与战略

在 PC 游戏市场上争取第一位，这是我们今后三年最主要的目标。当然，我们在其他游戏平台，比如 PlayStation 上也将努力占有更重要的位置。要达到这个目标，有三步：第一、把现有产品在世界各地市场的销售做好；第二、通过兼并或购买一些公司，以共同发展的方式来扩大自己的业务；第三、针对不同的国家和地区，比如中国，把现有产品的本地化工作做好，甚至直接进行本地化产品的开发。

针对中国市场来说，我们不仅要把国外的产品介绍进来，而且还要对它们进行汉化，最重要的是要在文化上进行更多的本地化工作。我们还将在中国寻找开发和合作的伙伴。

编辑随想：

以一个外国人的眼光来看中国游戏市场的发展，自然与国人不同。记者虽然对奈杰・桑福先生在 EA 发展中国市场方面的策略表示认同，对他提出的中国市场存在的一些问题亦有同感，但也有异议。比如盗版问题，其实中国的有关部门一直在抓，只是目前的力度和广度还很不够，但是他们仍在努力；另一点就是中国对电子出版物严格审批的问题，我想这一点是必不可少的，对于含有暴力、色情和反动等内容的游戏，我们坚决要把它抵制在国门之外，以免对国内的青少年产生不良影响。您没听说最近一些美国的家长正在起诉那些制作、销售暴力和色情游戏的厂商吗？当然了，以 EA 在中国这几年的表现来看，奈杰・桑福先生提倡"开放搞活"的目的肯定不是为了将一些"垃圾"引进国内，而主要是要求能够加快、简化审批制度，适当放开，以利于其在中国更广阔地发展。我想这是大家共同的目标，只是一个调整、磨合和时间的问题。

另外，对于玩家比较关心的几款大作，比如《极品飞车 4》(确切地说应该称为《极品飞车：孤注一掷》)和《命令与征服 II》，记者也就开发情况向奈杰・桑福先生作了询问，他表示这几款大作可能会在年中左右与大家见面。最近更听说《极品飞车 4》已经在中国进入审批程序，看来我们的等待真的不会太久了！



编辑/Racer

与「魔法师」会面



谈到 Mythos Games 小组，国内的玩家也许会感到陌生，不过大家一定非常熟悉《幽浮》系列游戏，比如 UFO：Enemy Unknown 、X－Com：UFO Defense Duel 等，正是它们使其制作者 Mythos Games 在 PC 游戏界名声大噪。

Mythos Games 成立于 1989 年，一直致力于制作高品质、耐玩性强的策略类游戏，其作品《幽浮》则被视为策略游戏发展史上的一个里程碑，将策略游戏的内涵和可玩性提高到了一个空前的高度，曾经占据 Internet Top 100 榜首，并连续 182 周榜上有名

其后，Mythos 就《幽浮》的发展与 Microprose 发生争执，没有再参加《幽浮 4：拦截者》的开发。由于始终对策略游戏情有独钟，Mythos 开始潜心开发他们理想中的策略游戏——这就是《魔法师传奇》(Magic and Mayhem)。日前，《魔法师传奇》已在美国全面上市，而其中文版本亦将很快推向国内市场，值此之际，我们对 Mythos 的创立者之一 Julian Gollop 进行了采访。

问：我没有玩过你们最早的游戏"Chaos"，但听说《魔法师传奇》是基于"Chaos"的改进版，它们有多大程度的相似？你们在《魔法师传奇》中加入了哪些新的成分？

答：除了在游戏的基本概念上有些相似之外，它们并没有太多的相同之处，基本概念是指魔法师通过施展魔法来消灭对方。在"Chaos"中任何事情都可能发生，战斗通常不会出现一边倒的局面，战场的形势是瞬息万变的。在《魔法师传奇》中，我们重新找回了"Chaos"中战斗的神秘莫测的感觉，同时我们将在游戏设计上做许多新的工作，比如魔法组合系统就是全新的设计，以前没有出现在任何以魔法为背景的游戏中。原来的"Chaos"是回合制游戏，《魔法师传奇》则是即时策略游戏。"Chaos"是发生在冰冷的竞技场中的简单的战斗游戏，而《魔法师传奇》则具有丰富的文化和历史背景，在游戏进行的过程中融入了很强的 RPG 成分。

问：《魔法师传奇》中先进的人工智能(AI)大大提高了游戏的难度，你们是否使用了一些特殊的技巧和技术？

答：这套人工智能系统相当先进，它是从《幽浮 3》的系统发展而成的。它可以通过记录游戏者的每一个决策和决策产生的效果，来学习适应游戏者的策略，然后对自己的策略做出相应地调整。这种具有学习功能的人工智能是 AI 技术的发展方向。在《魔法师传奇》中，我们不得不在 AI 系统中加入随机决策的成分来降低游戏的难度，如果你想充分体验这种 AI 的威力，你就选择最高难度来进行游戏好了。

问：《魔法师传奇》中的音乐十分出色，你们是如何制作的？

答：我们接触了一个叫做"Afro－Celt Sound System"的乐队，在我听了他们的专辑以后，我就决定与他们合作了。我认为他们的音乐和游戏的气氛配合得天衣无缝，他们做了非常出色的工作。Simon Emerson——乐队的创始人，他对我的游戏中的神话系统非常赞赏，因此他们热情地投入到了游戏的作曲工作中。

问：《魔法师传奇》采用的是那种"可以停顿的即时策略"战斗系统，不过它并没有被现在的游戏开发者所广泛采用，你对此是否感到惊讶？我记得在游戏 Darklands 中第一次看到这种系统，然后它又在你们的《幽浮 3》中得到再生。今天的即时策略游戏是否太多了？

答：我不记得 Darklands 是否采用了这种系统，但是另一个 RPG 游戏《博德之门》(Baldur' s Gate) 却用到了它。我曾经和 Bioware(Baldur' s Gate 的制作组) 的人谈过，他说他们从《幽浮 3》得到了启示，尤其是通过空格键来暂停游戏。从某种意义上说，它没有被广泛采用的确令人有些惊讶。尽管一些即时策略游戏的狂热者认为暂停游戏就属于作弊，我仍然认为真正的回合制策略游戏会有很多的支持者的，回合制的优点在于你可以精确地控制每一个部队的行动，策略性更强，而策略性正是我们想要强调的。我个人认为，一个优秀的回合制策略游戏的好玩程度是能够超过所有即时策略游戏的。但是现在的游戏出版商认为回合制游戏卖不出去，因此他们拒绝开发这类游戏。

问：随着《魔法师传奇》上市，我想你们一定投入到新的项目中去了，可以透露一些情况吗？

答：我们目前正在开发《魔法师传奇》的续集，我相信这个游戏会十分出色，它值得我们继续努力。

问：续集是要对游戏进行根本性的改进还是一些改进呢？是否准备采用《神话》中那种三维的地形？

答：在时间允许的情况下，我们将对游戏进行最彻底的改进。我们最终会采用三维地形，但是我们不想放弃精美的画面，而且象《神话》那样以牺牲人工智能为代价来换取三维的画面也不是我们想要做的事情。

问：你们是否计划制作另一个《幽浮》类的游戏？我听说 Microprose 正在开发一个三维的《幽浮》系列的游戏

答：十分不幸，在《幽浮 3》开发完成以后，我们已经将《幽浮》这个商标卖给了 Microprose。他们正在制作的是一个射击游戏，这个游戏属于他们，我们不能参与，除非我们再次为 Microprose 工作。一旦我知道他们要重新制作早期《幽浮》类型的游戏，《幽浮》爱好者真正喜欢的那种游戏，我想我会考虑同他们合作的。

问：相信出售《幽浮》的版权让别人收养自己的孩子一定是一个艰难的决定，请谈谈这方面的情况。

答：的确十分艰难，但是当长时间重复做同一件事情时，我们十分渴望尝试一些新鲜的东西。我们不想被一次又一次重新开发同一个游戏这种事绊住，即使它能够为我们带来商业利益。我也不认为 Microprose 在这个系列的发展上走对了方向，《幽浮》在最初的设计中具有很多装备，象电影《黑衣人》中出现的那样，但是 Microprose 强迫我们去掉这些东西，因为这与他们正在开发的另一个游戏冲突（这个游戏最初叫做 SuperHero，然后改名为 Agent of Justice），这个项目最后似乎被取消了，因为他们认为这个游戏"很乏味"。我想最终将这些成分重新加入到《幽浮》续集中是非常合适的

问：你是否认为今天的游戏业失去了 Amiga 仕游戏主机时代的一些魅力或者性格呢？

答：某种程度上是这样的，但我并不想夸大事实。有时我们的思想会被怀旧的感情所蒙蔽。让我们来面对现实——在那个时代，大多数的游戏都是垃圾，同样现在的大多数游戏还是垃圾。但是，那时由于硬件设备的限制，迫使开发者在游戏创意上下功夫，而且游戏开发者也不象现在这样需要面对这么大经济方面的压力。可以说那时的设计者更加专注于游戏本身，这是值得骄傲的。

问：想出一个新的游戏创意是否十分困难？你认为这些年出现了哪些新的令人激动的事物？

答：想出一个新的创意并不是十分困难，但是要把它卖给游戏出版商却十分困难。他们都是极端保守的，通常并不理解玩家的需要，除非是大众市场强烈需要的一些东西（比如赛车游戏或者足球游戏什么的）。这些年的新事物没有什么令人激动的，不过我觉得我们将游戏领域延伸到国际互联网是一大进步。当然，我们在人工智能系统上的革命也使得创造真正的互动环境有了巨大的可能性，不幸的是，很多人只是在乎三维的画面，当他们看到一些游戏中的敌人具有低等无脊椎动物的智慧的时候就会被吓得尿裤子。



问：在一个游戏开发到什么程度的时候你才能与出版商谈发行问题？

答：你至少要有一个演示技术的版本和一些游戏图片。出版商们对描述创意的文档没有兴趣，因为这个时候几乎无法对游戏的质量做出评估，并且也没有什么合适的语言表达它。你只能告诉他们《魔法师传奇》会成为一个《暗黑破坏神》加《命令与征服》类的游戏，他们对此也会半信半疑，或者根本不信，只有当你有了最简单的演示版和游戏图片后才有说服力。

问：是否有一些类型的游戏你曾经想要去做，但是没有得到机会呢？据说 Sid Meier 就曾经想做一个美国南北战争的游戏，当他创立 Firaxis 以后，他就做出来了。你开发的所有游戏好象都是属于科幻或者幻想类型的。

答：是的，我一直想开发一个规模宏大的关于第二次世界大战的策略/模拟游戏，与《幽浮》的游戏方式比较相似，并且具有战术生成功能。这个计划的确非常宏大，这也是为什么从来没有人尝试此类游戏的原因。我还想开发一个以美国西部枪手为主角的 RPG 游戏，游戏的背景世界会是随机产生的，而且游戏中还会出现一些具有各自独特性格和智力的角色。这类游戏很快就会出现了。

编译 Racer



3D 射击男主角

北京 陈京蕾

看到我自己写的征友留言，还没咧开想乐的嘴呢……就……？我原稿上明明写的是"最爱的男游戏《异教徒 Ⅱ》和最爱的女游戏《古墓丽影 Ⅲ》"，怎么刊出时女的跑到前头来了！难道我一介女性会爱美人先于爱英雄？后来一打听，原来是编辑部有怜香惜玉的美德，帮劳拉大姐加了个塞儿。这……我有苦叫不出啊！

不过话说回来，《异教徒 Ⅱ》那位英雄的长相也实在对不起热爱这款游戏的"美人"。你们说说《古墓丽影》凭什么占据女王宝座 3 代不倒，不就是凭劳拉的外貌吗？有多少男士对劳拉的风姿大流口水，可又有多少流口水者真的耐着性子打穿这几个月也走不完的三步一机关，五步一陷阱；而且那劳拉举枪竟会对着玩家本人的尴尬视角不明摆着就是为照劳拉模样的嘛！《异教徒 Ⅱ》就不同啦，无论是比画面、武器、视角、情节，还是比劳拉插翅难逃的联机模式，哪样不在《古墓丽影 Ⅲ》之上，尤其是那大刀阔斧、勇往直前的快感……哇噻！啧——妙极了！当初一听说《异教徒 Ⅱ》要用第三人称，我是悲痛欲绝加强烈反对，就怕这位帅小伙子变成到处施放魔法的男拖泥带水；玩 DEMO 刚进头一关时，我竟然哈哈大笑——只见乌云密布的天空挂着一轮苍白的圆月，河边码头上，一个比闰土漂亮不到哪儿去的"少年"，手握一柄天涯明月大菜刀（那把 staff），向着一匹"猛"（rat）奋力地刺去——我的天哪！就这蓬头垢面男主角还想挑战劳拉？可等 DEMO 打完，我立马儿怀着对劳拉的一腔嫉妒嫉妒嫉妒发誓要帮《异教徒 Ⅱ》的忙了。

拿起杂志里的选票，反倒又犹豫起来。为反抗"美丽而磨蹭"而去支持"痛快且寒碜"似乎也不甚值得。要说这 Raven 公司真不知怎么想的，明知劳拉背后有千千万万男性支持者在垂涎三尺，怎么就不设法发动天下女玩家对"乌鸦星座"（Corvus）同志爱慕三分呢？看片头的意思，这位精灵斗士虽然长得怪 Heretic 的，不过轮廓还是满帅的嘛；可到了游戏里面，他那双尚算威风的精灵耳朵竟成了大破其相的招风耳。要是这副模样的主角把劳拉推下王座，那真是男玩家没有自豪感，女玩家没有愉悦感了。

这些年，"女玩家"这个概念也成电玩界的一个名词了，还有许多据说是专为女性制作的游戏、照顾女性玩友的举措等等。即使很少有女性问津的 3D 射击/动作类游戏也频频推出取悦女玩家的怪招儿，听说曾有把包装盒弄成粉红色来使 Doom－Quake 类游戏引起女性的兴趣的；可我看，女玩家不来，关键是男主角的形象都太欠魅力。自打祖龙 3D Wolf 攻克柏林以来，3D 射击游戏男主角的长相就没几个让人满意的！不信看我列出来请大家评一评：

满脸横肉 Doom，尖嘴猴腮 Heretic，贼眉鼠眼 Hexen，傻大黑粗 Quake，青面獠牙 Unreal，面黄肌瘦《升刚》（Shogo），四仰八叉《大刀》（Daikatana），还有个半死不活的《半死不活》（Half－Life）。

再瞧瞧我们女主角的长相，劳拉——就不用说啦。Hexen Ⅱ有个女主角，虽然不及劳拉，但泼辣之余不失美貌；它的 Mission Pack 让原先敌方 End Boss 的一位女弟子作了主角，那强悍勇猛之美真是帅极了，而且人家为已故主子出来效力，忠心可鉴嘛。相形之下，男主角简直是不争气透了。记得太宗爷 Doom 的状态行上那张满脸横肉的面孔让玩家觉得不是主角不像好人，就是玩家原来是在帮坏蛋；大名鼎鼎的 Quake 系列，连男玩友们都痛感主人公的那副"鸟样"有损玩家形象；近来的《原罪》（SiN），本来好好的游戏，偏偏主角是个肥头大耳男的，敌人却是个美艳无比女的（这真是游戏构思之大错矣！），让人一安装就觉得阿烈克茜丝·辛克莱才是真豪杰，那个约翰·布雷德上校算什么东西！《半死不活》就更甭提了，本来第一人称视角下玩家自己过英雄瘾过得好好的，偏偏发现主角竟是这么个干瘪老头，不禁一声悲鸣——想想我也是一代"美女"呵，就长这副模样？更要命的是，跟着《异教徒 Ⅱ》改第三人称成功，许多动作/射击游戏争着改宗第三人称，结果"生下一个《黑暗复仇》呀，烦呀么烦死那个人"——整个儿就是 3 个丑八怪在前面遮挡视线！好不容易当年 Hexen Ⅱ的 Crusader 还挺英武的，可那慢机杀手的笨劲儿也着实让人大失所望。

总之，3D 射击男主角呀，不是武艺高强的异形怪胎，就是英俊潇洒的笨蛋小生，这可太不给我们女玩家面子了。有人说，游戏公司设计主角时，考虑的是"男的要让玩家对号入座，女的要让玩家赏心悦目"，可恶！全都是冲男玩家偏心眼儿的！怎么就睁着眼睛忘了另半边天？男玩家可以经常欣赏英雄豪杰姑娘，怎么净让我们女玩家（或女菜鸟）忍受歪瓜裂枣小伙子！所以！我真真切切地希望天下女玩家

都像劳拉一样身手不凡，这样才能实现艺高人胆大、人多势且众的目标，好让女性玩友的脸皮总厚度厚到能够理直气壮地提出"我们要看帅哥(帅弟也行)"这一合理要求的程度，万万不可让游戏公司再拿起奇形怪状男主角来搪塞我们!

编辑人语

劳拉毕竟不是人见人爱的考拉，也不是刺激食欲的沙拉，真的有人会"大流口水"吗？从男女的思维差异看游戏是更适合男性玩家的，这不涉及社会伦理问题。游戏制作人也以男性为主，这……大概就像大厨几乎都是男的一样吧!在这种情况下，游戏中女性形象的设计自然精致而精彩，男性形象的设计则多代表男性自身的审美取向和价值标准——而且可能还不很精心。或者制作人认为满脸横肉是冷峻，尖嘴猴腮是精干，贼眉鼠眼是敏锐，傻大黑粗是健硕，青面獠牙是另类，面黄肌瘦是雅皮，四仰八叉是潇洒，半死不活是颓废……哈哈。

游戏修改大师(并非作弊工具)

吉林四平　文新

修改游戏之一：原名《帝国时代》现名《东周列国志》、《秦始皇》什么的。开篇必须写上"本游戏根据从公元前某某年到某某年的历史改编而成，游戏在一定程度上并未与历史相符。请各位玩家不要错误理解历史。"

在原《帝》的基础上，用《铁路大亨Ⅱ》的地图。好就好在用鼠标一提一座山峰隆起，用鼠标向下一按山谷便出现了。丘陵、山川、瀑布、溪流随处可生。难度设计假如游戏定为《秦始皇》，则选秦国无论地理环境、自然资源、人力武力等方面都优于其他国家(咱们设定的)，所以玩家玩起来非常容易，统一天下不成问题。相对来说如选匈奴的话，以上各项都不理想，游戏难度增大。但铁骑的移动速度、射手攻击范围、精度和单兵技能上的优势则是该民族的特点。如果想获得更多资源怎么办(咱们得让玩家赢啊)？那么就是"抢"啊!抢没有白抢的，大国可不是好惹的，万里长城不是白建的。万一匈奴胜利了，片尾会出现提示，告诉你这只是游戏，历史是秦统一天下

《帝国时代》的优点好多，缺点也不少，如没有城门，绿化搞得不好(行了，别打啊，我知道不是模拟游戏)。这些《帝国时代Ⅱ》已经改进了，那么在我这用作什么呢？城门宏大，射手在上面守城，敌人可用攻城车箭楼攻城。树除了提供资源以外，还能干什么呢？我用来在游戏初期种些树把道路堵死，以免敌人袭扰；再安排一些射手在后面，那情景诸位该可想而知。兵种方面则是本游戏的最大特点，骑兵营可产生连环马，军官学校可以产生将军。将军用来干什么呢(本游戏专利)？用来带领各兵种，排兵布阵。布阵除提供的几种阵型外，玩家可自己设计；只须圈选按B键锁定阵型，那么庞大的军队就会依阵式前进攻击。有了将军我们才可以在平原、山谷中布下各式各样的阵法，像樊梨花一样用树木、石头、人员布一大阵，坐看电脑来攻，够酷不？够专利不？呵呵……还可建造水寨，沿江设卡控制上下游各国的贸易往来；让他们物资短缺。更坏的一招是封江节流建造水库，大兴水利，这样于己有利于农业生产；而下游的水少，农业产量自然下降。当你想进攻时，可将自己的大堤破坏，洪水将沿途的下游国家农田淹没损毁，造成一定的经济损失。商人的出现会使国家的贸易发达，但本国的地形也会被敌国探明；你也可闭关锁国，不与别国往来，但经济难以增长，各有利弊，玩家自行选择。游戏增加生态设置，如山上不种树就会造成水土流失等等……为了不让老外全部学去，本游戏有成型补丁若干，延后发行

修改游戏之　：大型实时角色扮演游戏《西游记》

唐僧：识文断字，有助于徒儿学习魔法及疗伤，心向佛门，会阻挠孙悟空惩恶杀生，无攻击能力

孙悟空：本游戏第一主角，身怀绝技，攻击力极强(NORMAL难度)，但受师傅阻碍

猪八戒：本游戏第二主角，游手好闲，懒惰好色，总是坏事(HARD难度)

沙僧：防守型，总是保护唐僧，从不主动进攻，哪怕是两师兄支持不住也不会出手。

游戏依原著情节进行。第一部：齐天大圣，悟空出世，学习魔法及武力(主要让玩家掌握操作方法及魔法组合)。第二部：西天取经，每过一关悟空学会一变——什么？要72关？$#?@……每关有宝物：护甲、佛经、请神符。在有些关里不请些天兵天将、各路神仙，还真不能过关呢。

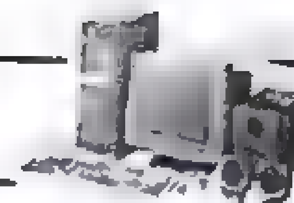
人物外型方面依护甲的更换随时变化；变形魔法至少72招，外加组合，诸神诸魔的变化加在一起多达200多种。魔法比《唐伯虎》更热闹，运行环境绝不是《江湖》的1G空间，画面质量——哼，由我监督，准比他们的都好。

本游戏也有成型补丁若干，延后发行。

编辑人语

这位玩家的来稿格式像一封信，最上面还留有"新建文本文档"，足见是快人快语，想到什么就用键盘敲下了什么，连文件名都没起。在这匆匆急就的文字中，我们可以看到这位玩家的热情和机智在闪光。游戏策划绝非一件简单的事，但来自玩家的跃动的思维当是源头活水吧!

编辑/AWEI



向所有热心助人的玩友致敬!

难症会诊



编辑/AWEI

取药处

1.《升刚》

问：第二关(就是叫我到橙色LINE那一关)，杀光了所有的"活物"，也见到列车开来，可就是上不了车，急死我也，何解？

答：此关任务不是杀人，因为你是在自己基地中。出门前拿起桌上的ID卡，到列车站台与那两个守卫谈话，列车来了即过关。记住下一关也不能杀人。

(上海　黄仲新)

2.《幻世录》

问："怒涛"一关中，无论我怎样努力，也无法在章鱼将船破坏之前全部将之杀死。请问，如何可以保护船只不被其破坏？

答：在船上开始时会有许多甲壳蜂从四面攻来，这时有两种打法。一，如果队员都已转职，那么最好分散兵力，把所有的人分为6队(匀开会回复体力的队员)。第10回合甲壳蜂逃走，章鱼从6个方向进攻大船，先前整装待发的6队人便可上去与章鱼周旋。只要注意时刻给队员补充生命，坚持到第23回合两栖族的巡逻队到来即可过关。二，如部分或全部队员尚未转职，那么打甲壳蜂时最好把所有人集中在中央，每人都应装备足够的药来补充生命。在第8回合甲壳蜂停止进攻还没撤退时，应把人马迅速向船的四周边缘调集。远距攻击当然最好，但当船只危险时只能挺身而上。由于章鱼太强，只好靠吃药拖延时间了。

(上海　徐亦飒)

3.《西风狂诗曲》

问：地震后逃离时，只能装备一把镐，所有东西都打不过，怎么回事？

答：希罗尼逃离时，估计你没有装备上那把镐。打开装备栏给希罗尼装备上再战斗，打倒敌人后可得到短剑之类的物品，中途镐若毁坏别忘重新装备武器。实在不行的话战斗中可以选择逃跑。

问：在暴风岛上好不容易打败阿修罗，按理说阿修罗剑应该到手，但装备栏上没有。听人讲依吴莲会问2个问题后给我，但她并没有问，为什么？

答：要拿到阿修罗剑，必须在没拿到"古代魔剑"的情况下打败阿修罗，也就是说在没有完成依吴莲给主角上的最后一次课程之前。那时依吴莲才会问两个问题，都回答"是，知道了"，之后阿修罗剑即出现在装备栏中。

(北京　高飞，广东广州　马氏阿藏)

4.《异尘余生2》

问：在modoc城，为什么商店老板不交给我寻找他的儿子这个任务，而总说：不对陌生人说自己的生活？THANKS!

答：先在the Den问关于Karl的故事，再去帮屠宰厂老板看牛(积累声望)，再去找商店老板即可。

(吉林辉南　David)

5.《凯兰迪亚传奇》

问：达恩叫我前往天使森林寻找珊西亚，于是钻进了那个黑咕隆冬的洞窟中，我已经走完了整个洞窟，找到了所需的石块，并把它们扔进了铁盘子中，使得铁栅栏门又重新打开，但是却不知道下一步该如何走，如何穿过这个洞窟到达天使森林，敬请各位指教。

答：很高兴如此经典的游戏又多了一个玩家。如您所说已找到四块石头，但在洞中找到一枚金币了吗？如果没找到就回洞中继续找，找到后就通过铁栅栏门出洞吧。出洞后四处转转，发现一口古井时就把那枚金币丢进井中，您会得到"月亮之石"，这时返回洞中到"月之神坛"处(您既然已经找齐了四块石头，就应该到过这里，我就不说怎么走了)，用"月亮之石"来完成"月之神坛"，这时您就可以继续前进了。提示：通往珊西亚所在的天使森林的那个洞口大致在东北方向，您最好拿张纸简单的画画地图，省得老是在山洞里走冤枉路。

很遗憾地告诉您，您只进行到游戏的一半，往后的困难还有很多很多，如有需要请给我发MAIL，我虽然是N年以前玩过此游戏，但还有些印象，希望能给您一点帮助。我的信箱是cgameboy@263.net。

(北京　牧童)

6.《噩梦鬼魅》(PC)

问：在与最后一关中出现的怪物的恶斗中，我连连跃起将其迎头狂砸数十下，历时1个多小时，未见此怪吭半声(莫

非欺我是 GIRL 乎），其它法宝也不能伤它分毫。请问怎办？
答：最后一关对付大教堂屋顶上的变身魔头 Adam Crowley 有一定难度，它出招速度快，收招间隙小，不易有效地攻击到。与其对战时尽量少用花哨的绝招，如选牧师则可将其逼入角落连用“前＋脚”，顶多有两个满血宝珠就能干掉它。用女侠也可如法炮制，但要注意防御。与其对战时一切攻击性宝物均无效，只有肉搏才是取胜之道。没想到这种游戏也有女孩玩，真是……

（江西　潘印辉）

你打 BOSS 时八成是用了秘技 gu，这相当于用法宝齿轮增强威力，而 BOSS 是不怕任何法宝攻击的。这样吧，关掉 gu，打开 houlon（无限命），对老怪用连踢，最后砍下它的头颅。

（江苏南京　郁炼成）

7.《江南才子——唐伯虎》

问：在蒋月琴家她母亲要求找 4 样东西，找到 3 样，但“宝莲水”走遍大江南北也找不到，请求帮助。
答：在求败居打败战神（武力 49 级）得到“金缕衣”。然后穿上“金缕衣”去落凡居（如果没有穿上“金缕衣”去落凡居，每次进入生命力都会减为八成），女尼会以“宝莲水”同你交换“金缕衣”。

（北京　陈钟英）

8.《星际争霸·母巢战争》

问：私掠舰的魔法“分裂网”有两种状态，一为网状，一为分裂状，请问有何区别？
答：网状的是用来封锁防空和防地炮台的火力，使之暂时失去攻击能力；分裂状的则是用于行动部队，也是使之暂时失去攻击能力。

（重庆　柳一飞）

9.《幻想传说》(PS)

问：必杀技“杀剧舞荒剑”及奥义“冥空斩翔剑”如何取得和使用？怎样进入暗之洞窟最底层？用来同精灵シヤドウ定契约的指轮アメジスト如何得到？
答：在武术大会取得 10 连胜后，战胜神秘少女可得 S·D 剑，装备后练到 100 级就会使用“杀剧舞荒剑”。在未来与ミゲール町剑术道场的人对话后，在宿屋休息会梦见“冥空斩翔剑”，在 HP 为红色的危险状态下，TP 为 POWER 时按□＋○＋×使出。进暗之洞窟前要在モーリア坑道深层找到发红光的油灯，在找海盗宝藏时得到发绿光的火把与发蓝光的蜡烛。进洞窟后用这三色光组合成不同要求的颜色就可开动机关到最底层。指轮アメジスト在未来的风之峡谷的瘴气洞中。

（安徽芜湖　AIRWOLF）

10.《梦幻之星Ⅳ》(MD)

问：游戏进行到第 2 次去ジオスフォート城堡时，解开结界进入最底层遇上一黑发男子，每次攻击只能消减其 1 点 HP，而他的攻击一击即死，请问如何应付？
答：黑发男子是身穿魔法铠甲的大魔导士吉奥。让执有魔杖サイコウンド的人在战斗中使用，破坏其魔法铠甲后全力攻击即可。魔杖在拉德亚圣塔中炎龙守护的宝箱内。不过，吉奥的一轮攻击你都扛不住，还是快练级吧！

（北京　曹立冬）

11.《口袋妖怪(红)》(GB)

问：月亮石在哪儿可以买到？为什么把狩猎区内的妖怪全降服了仍不能完成怪物图鉴？红、绿、金、银等版本有何区别与联系？请高手指点。
答：月亮石买不到，只能在迷宫中找到，整个游戏里有 4 颗。它可以使ピッピ、ニドリーナ、ニドリー、プリン变身为ピクシー、ニドクイン、ニドキング、プクリン。想完成图鉴仅仅降伏狩猎区的怪物是远远不够的。首先要练级使大多数妖怪变身。其次，通过炎之石、水之石、雷之石和叶之石使不同属性的怪物立即进化（当然还有月亮石）。在通关以后再进入游戏才能进的山洞中全是超级怪物，越深越酷。海滩外的发电站里也应该有你未找到的怪物。如果一切顺利就只剩下 4 只怪物了。这需要两台 GB 和一条对战线。联机后进入通讯对战状态，到 POKE 屋里选“トレードセンター”进行怪物交换。把ユンゲラー、ゴーリキー、ゴローン和ゴースト四种怪物移到要完成图鉴的机器上，就会出现フーディン、カイリキー、ゴロ　ニヤ和ゲンガー四种怪物。这样才可找齐 150 种怪物。

红、绿版是《口袋妖怪》的一代，其中怪物不尽相同。蓝版是后来推出的限量纪念版，怪物分布与前两版有所不同，但没有新怪物。由于前三版中 26 号怪物“比卡秋”形象可爱大受欢迎，任天堂又推出了“比卡秋版”（黄版）。游戏中增强了主角与比卡秋的关系，并有机会同时得到小火龙、水龟和奇异种子三只在前三版只能选其中之一的怪物。金、银版是今年计划推出的二代，是彩色的哦！能使用一代的怪物，怪物总数增加到 250 种，而且有性别之分，可以繁殖。

（北京　曹立冬，广东广州　orc）

候诊室

1.《半条命》

○在倒数第 5 关（XEN）起始的高台上，需要跳到对面，请问应该怎么跳？攻略上写的远跳怎么试不出来？

（广西柳州　小五）

2.《神话·堕落之神》

○第 22 关如何杀死敌方的那两个巨人？

（湖北武汉　郭自强）

3.《风云》

○游戏中以下物品不知如何取得：冥王战甲，离钩，英雄剑，莫邪剑，日月蚀，神威，鬼道。在天下会后山取得王水后就可以开被石头困住的宝箱。除了去黑山寨路上、风溪村下方、去落马坡路上和落马坡上有 4 个被石头困住的宝箱外，是否还有这样的宝箱？请高手赐教。

（江苏滨海　袁雪松）

4.《英雄传说Ⅳ朱红雪》

○菲尔汀城中下水道见公主的情节要通过什么事件才能展开？为何每次进去看到机关后都说“就是这个吧！”

（甘肃天水　李钰宁）

5.《未来战警》

○第 3 关进入一条隧道，变成飞行汽车以最快速度穿越几个灯卡（机关），有提示“COOL！”证明已解开谜题，但我被一个像风扇叶一样的柱子挡住去路，请问如何才能通过？

6.《心跳回忆》

○有时在游戏中的情报杂志上看到提示：在特殊事件中输入“上上下下左右左右 BA”有秘技出现。我试过多次，不知道是什么。请问这个秘技是否有效，是什么秘技？

（广东　谈成城）

○怎样才能对藤崎诗织追求成功？

（河北任丘　李坤）

7.《生化危机 II》

○请问终极战斗中捡到的 4 个炸弹所要炸的里昂和克莱尔用来逃跑的火车在哪里？（liusongm@public.wh.hb.cn）

8.《冥界幻想曲》

○在主人公藏身于酒桶到达地窖后，不知道该如何进行，盼能指教。

（riancy@telekbird.com.cn）

9.《Syphon Filter》(PS)

○玩到地下迷宫那一关，一下通道左边是穿白大褂走的路，右边还有一个通道。只能用无声枪，还不能让任何敌人发现。我一直跟着那个穿白大褂的，但如何过关？我已在这里转了几天了。

（王军杰）

10.《口袋妖怪》(GB)

○连线传送妖怪后，发现别人的妖怪在我这儿不听本人指挥，而且还经常有无缘无故进入睡眠状态或对自己进行攻击等异常行为！不知如何才能使其恢复正常？请各位为小弟指条明路！

（北京　小马子）

○请问ヤマブキ村怎样进入？第 6 个 BOSS 在哪里？

（广东鹤山　何坚）

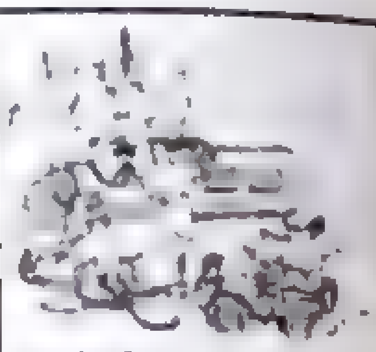
[99.3]第 1 题特别答案—SIMCITY 之新官上任

人物：SIMCITY 的第 3000 任执政官（广东 BEAR 饰）
政务助理顾问（POWER MARTIN 饰）
巫师（AWEI 饰）
场景：“FCGM”CITY HALL

（旁白：SIMCITY 的第 3000 任执政官上任了，这本应该高兴高兴。可是我们的执政官却愁眉不展。这是为什么？原来他正为桥梁建造的问题发愁呢。这不，他正在向政务助理顾问寻求解决方案……）

顾问：尊敬的市长阁下，首先请允许我为您的上任表示衷心的祝愿（BEAR 该不会是靠拉假选票上台的吧）。关于筑桥事宜，由于科技的发展，我们的建筑专家建议您在建桥前，应将两岸准备筑引桥的地方整平，并将其地面降低到接近水平面的高度，其周围 2 格以内应无任何建筑物。另外两岸的水岸线一定要平直，弯曲的水岸线绝对不能筑桥，否则就会出现第 2 个中国的“彩虹桥”！在地基准备好之后，就……阿，阿嚏！对不起阁下，这几天感冒了。
执政官：（抹了抹脸）请继续讲吧。
顾问：然后从垂直于水岸线 5 格的位置开始拉出一条公路线，一直拉到对岸相应的地方，如果指示线由红色变成蓝色，就表示您可以建桥了。这时，阁下只要举一下手表示同意（松开鼠标键）就成了。
执政官：谢谢你。
顾问：哪里，愿为阁下效劳。
执政官：可是我们的资金不够，怎么办？
巫师：好办。我有祖传秘经一本，阁下只要念出书中咒语，便可化解所有烦恼。
执政官：快快道来。
巫师：阁下请按动 CTRL＋ALT＋SHIFT＋C 打开秘经……
顾问：不要……
执政官：（示意顾问不要说话）
巫师：念这个咒语：call cousin Vinnie，便可招您那有财有势的表侄 VINNIE 来，他可以送您一笔款子。
执政官：我怎么不记得有这样一个表侄呀？
巫师：阁下只管念就是了，阁下请念吧……
顾问：闭嘴！你这居心叵测的巫师想要把我们的 SIMCITY 变成什么样？
执政官：SHUT UP！你才是什么居心呢！我忧城忧民，为社稷大众着想。你是嫉妒我吧，你是怕我成功吧？给我滚（将一本《家游》砸向助理顾问，后者头破血流，应声倒地）！（打开秘经，念道）CALL COUSIN VINNIE……
顾问：不！阁下，那不是 VINNIE，那是 DIABLO2……
巫师：哈哈哈……（SIMCITY 陷入一片汪洋火海之中）

捷 径 加 油 站



读者 ASUS：我是贵刊一名忠实读者，每期必买必看，所以对电脑也有了进一步的了解，在这里，我向你们衷心地表示感谢。我个人有两个问题，想向各位专业人员请教，希望你们能给予解答。1、我想了解丽台的 S320 这款显卡性能与其它 TNT 显卡的比较。2、我的 56K"猫"只能达到 48000bps，不知是为什么？上述两个问题望能得到解答，本人将感激不尽。

Roc：1、丽台 S320 是 TNT 系列显卡中较普通的一种，没有特别突出的特点。对个人用户而言超频能力尚可，综合性能和其他使用公版驱动的 TNT 卡大同小异。2、56K"猫"只在理论上是 56K，实际应用一般能到 52000bps，而且是在电话线质量不错的情况下。就目前国内线路质量来看 48000bps～52000bps 属正常现象，如降到 44000bps 就偏低了。

tangfeng@public1.sta.net.cn：你好！我有一事相求，我的配置：P2/350MHz，i740 的显卡。1、在玩《Need for Speed 3》时，按[Race]开始游戏，但等红色条纹到终点时，就出现蓝色画面，显示说出错（就是平常系统不正常时出现的那种屏幕？2、请问 i740 有新驱动程序了么？3、请问如何删除在[添加安装程序]中删除失败的程序？

Roc：1、你的机器感染了 CIH 病毒，用新版《KV300》、《AV98》等杀毒软件就可以干掉它，杀毒后游戏必须重新安装，Win98 也要重装。2、看你是用的哪种 i740 卡，去相应公司主页上找找各自的驱动，公版驱动目前最新版本是 PV3.1W 版。3、最简单的方法是重新安装这个程序，装好后不运行就立即 Uninstall。也可以运行"regedit.exe"，进入注册表去删除。

chenykb@online.sh.cn：请问本人的电脑配置是：AMD 的 K6－2/300、128MB 的 PC100 内存、S3－375 加 Diamond Monster 3D Ⅱ。为什么在玩《极品飞车》时，车上的油漆黯淡无光，整个画面不是很亮丽。

Roc：有两种可能。1、在游戏[高级设置]中[Shadow]选项没有打开，你可以从主菜单进入[Option]/[Graphic]/[Advanced option]中打开所有画面效果并且都设为最高，但此时由于 K6－2/300 的 FPU 性能不佳，游戏流畅度会略有下降。2、没有正确使用硬件加速，解决方法是进入游戏目录所在的[3Dsetup]子目录，运行"3DSetup.exe"，选择[Diamond Monster 3D Ⅱ Acceleration]即可。

hyfhj@pub.hy.jsinfo.net：众位好，我想问几个关于购买声卡及其附件的问题。1、Creative SB Live！的优点有哪些？2、现在这种声卡的价格大概是多少，是否还会降一些？3、是不是用其自带的子卡就可以接驳 8 个音箱？4、最好接什么音箱，哪里有卖，价格如何？

Roc：1、优点多多：频响幅度宽且各频段均匀，信噪比高，动态范围大，层次感好，EAX 的 3D 定位准确，效果逼真……。2、标准版价格约 1600 多元，Value 版约 700 元上下，短期内不会大幅降低价格。3、除使用自带子卡的 Digital DIN 接口输出外，还需配制创新的"桌面剧院 7.1 系统"才可以获得 8 音箱支持，不过目前尚未正式推出这个套件。4、按创新的说法是配合 Sound Works 4.1(Chance：或者是两套 PC Work 2.1)，但我觉得 4.1 抗干扰能力不太好，所以不推荐。你可以选择即将上市的数字式 4.1 音箱"FPS 2000"，价格大约在 1700 元左右。

重庆王万涛：1、Voodoo Ⅱ只支持游戏？不能用它加速 3DMAX 吗？Banshee 也一样吗？2、同一厂商的各种产品配合是否更好，如果用华硕的主板配华硕的显卡比用微星的主板配华硕的显卡效果更好吗？3、如果新装机使用 K6－3，还有前途升级吗？祝加油站油料更加充足，不过要小心火灾哦。

Roc：1、Voodoo 或 Voodoo Ⅱ是不可能使用硬件方式来加速 3DMAX 的，虽然 3dfx 已经推出了 OpenGL ICD beta 2.x，但这不是对应 3DMAX 等应用软件的。Banshee 理论上可以用 D3D 模式加速 3DMAX(Chance：需要您去网站下载最新的驱动和相应补丁)，但 D3D 在 3DMAX 中 BUG 多多，不推荐使用。如果有谁告诉您 Voodoo Ⅱ可以硬件加速 3DMAX，一定是搞错了。2、不一定！同样芯片的显卡(TNT、Banshee)使用同样的驱动，不考虑超频的情况下，性能相差不多。举个例子，如果你用华硕 ASUS V3200 Banshee 加华硕 P2B 主板，性能和 V3200 配微星 MSI－6163 主板性能很接近。不过请注意这是在主板芯片组一样，显示卡芯片及显存（容量）也相同的情况下。3、就目前情况来看，使用 K6－3 新装机升级余地不大，除非您决心升级为更高主频的 K6－3。呵呵，谢谢提醒春季防火，请放心吧！

无锡顾风：我的机器是赛扬 300A、PC100 的 64MB 内存、微星 6163 主板（含声卡芯片）、同维 AGP9000 的 S3 显卡(8MB)、ST6.4GB 硬盘、32×光驱、中文 Win98 操作系统。问题如下：1、玩游戏只有音效而无背景音乐，如《VR 特警》、《VR 战士 2》、《SONIC 赛跑》和《死亡之屋》等？2、任天堂 N64 模拟器无法运行，提示出错找不到＊.dll 文件？3、如何将 VCD 音乐制成 MP3？4、超频后当机或其他原因系统无法运行，是否只能用软盘引导后删除 Win98 重装？

Roc：1、有下面几种可能。你玩的游戏是硬盘(盗)版，没有背景音乐很正常，D 版制作者根本没有加上。如果是正版光盘，检查一下光驱和声卡的 4 针 CDROM 接线是否连接正确（您列举的游戏都是播放 CD 音轨），另外 Windows 中[音量控制]的[CD 音频]一项是否被设为[静音]了。2、N64 模拟器如果您指的是 UltraHLE，它本身不需要任何＊.dll。您缺少的可能是 VB 或 VC 的某些共用链接库文件。请从朋友的机器上 COPY 一个吧。3、用《超级解霸五》制作。4、如果确定是超频造成的当机，首先判断 L2 CACHE 的速度是否超出工作范围。如果是，只能降频；不是，就适当提高电压，仍然无效则必须降频（当然加强散热也是必须的）。若不是因为超频造成的，就是其他软硬件问题，比如 Win98 崩溃，驱动安装错误等，彻底的方法是重装系统。硬盘可以启动则安装 Win98 无需软盘引导，直接进入纯 DOS7.1 就可以了。

Michael：Chance 你好，现有一个问题向您请教：我公司有若干台 Compaq 的 P166 微机，16MB 内存、1.2GB 硬盘、显卡记不清了。近期发现有几台机器开机大约在 15 分钟以上无人使用时，就会发生死机现象；如果连续操作则不会发生死机现象。系统一切正常，无硬件出错提示，所用软件基本上都是正版。用 KV300(X＋＋)版反复检查，均未发现病毒。我初步推断是硬盘有问题，但其中有一台机器新换硬盘不久，即出现上述现象，令我不知如何是好，百思不得其解：（！现向高人求救，望不吝赐知！多谢！

Chance：Michael，对于您的问题我恐怕只能说抱歉了。首先我确实不太明白这一问题的原因，也许是主板的电源管理存在某些错误，也许是某个您没有注意到的地方导致这一现象发生。其次，对于 Compaq 电脑，我个人一向是敬而远之，它的许多设置都和一般电脑不同，我对它的售后服务也持保留态度。我想您既然是单位购机，理所当然地应该享受厂商的各种服务，理直气壮地拨打热线电话寻求技术支持吧！

上海黄晨东：我想问 Chance 几个问题。1、我买了 SB Live！Value，由于没有上网，所以升级驱动程序很麻烦，平时《大众软件》和《家用电脑与游戏机》光盘上的驱动能否用在我的声卡上呢？2、EMU10K1 芯片发热量很大，室温十几度时，摸上去就已经很烫手了。马上要到夏天，我很担心。Chance，你不是有块 Live！吗，依你看有没有必要加个散热片什么的？3、我的主板 GA－686BX，支持 AGP2×模式吗？（说明书掉了）4、市场上有正版的《死亡之屋》卖吗？

Chance：唔，黄朋友，你的问题还真多耶，一个个来。1、驱动程序只要从网上下载时没有 DOWN 坏，放在谁家的光盘上都一样用，不过注意要安装版本尽量新一些的。2、EMU10K1 的发热量其实还算可以的，没装散热片也比现在的显卡"凉"不少。我个人觉得如果您机箱不是非常狭小，整体散热性不是太差，没有必要为 10K1 再装散热片了。如果一定要装，散热片尽量选用铝加石墨的材质，记得不要用一般的双面胶带去粘接芯片和散热片，要用"散热硅胶"(又称"导热硅脂"，不是五金店里用来封装电器的泄封胶)。散热片大约要 5 元，硅胶大约 30 元。3、您的主板说明书"掉了"？！捡起来就好，不麻烦的。GA－686BX 支持 AGP2×模式，放心吧！4、遗憾地告诉您，没有！（没事偷着哭吧！）

浙江徐向荣：Chance 您好，我是贵刊忠实读者，现要组装一台物美价廉的 PC，但有多个问题困扰，望帮助！1、MS－6163 上的 Creative ES1371 PCI 声效芯片是否支持 EAX 标准？2、创新的 PCI 声卡能否通过软件使其支持 A3D 标准，如果有，该软件是什么？3、游戏杆一般是插在声卡的接口上，倘若我使用带声卡芯片的 MS－6163，我的游戏杆接哪里？3、中凌雷公 724A 支持 A3D 和 EAX 吗？

Chance：1、MS－6163 主板现在用的是创新 ES1371 和 ES1373 声效芯片（根据主板生产批次不同而变化）。ES1371 芯片相当于创新 Sound Blaster PCI64 声卡，该声卡的新版本驱动程序可以支持 EAX(将 Line In 接口模拟成 REAR 接口，从而可以支持 4 音箱)，但集成在 6163 上的"芯片"不支持 EAX，也不能使用 PCI64"声卡"的驱动(芯片另有驱动)。2、创新的声卡据我所知不能通过软件支持 A3D(我个人不看好 A3D 的前景，虽然它现在获得的支持更多些，任何标准一旦被封闭起来—A3D 被帝盟买断了—恐怕都是死路一条）3、MS－6163 在主板上集成了 ES1373 芯片，当然相应的所有外部接口也一应俱全，否则不要说游戏杆了，您的音箱接哪儿呢？不要担心，厂商已经都搞定了。3、雷公 724A 我不很了解，似乎是支持 A3D，再多问问身边的朋友吧。实在是"不知为不知"，不可以误导您啊！

XXX 的 XXX：……

Chance：哇咧，还有这么多问题没答呢，可"软硬耳边风"已经没地方了，拉倒吧！我只好下回给诸位补上了！

本栏编辑/Chance



“硬件宝盒”之大话超频（上）

■文／Roc

一、引子：为什么要写这篇文章？

被人“督促”而已！不过您千万不要误会，不是 Chance 拿着菜刀逼 Roc 交稿，也不是因生活所困一定要靠稿酬度日，而是一些 DIY 同好的某些言论实在令我……

大家还记得上次杂志刊出的那篇《DIY 硬件模板文章速成—显卡篇》吧，现在很多人喜欢写类似的东西，几十分钟就可以挣(骗？！)到不少稿费，可实际这类文章有不少是套话加废话，虽然不会出技术错误，但真正有用的内容却不多。前几日在网上某 BBS 讨论组看到有人说把“很多枚”赛扬 300A 超频到 124MHz×4.5＝558MHz；后来又在某 PC 报刊上看到一篇文章，作者买了 3 块赛扬 300A，全部超频到 112MHz×4.5＝504MHz 稳定运行……。

很长一段时间，网上、报纸和各类杂志关于超频题材的文章举不胜举，但大多都是“XX 的 CPU 超频到 XXXMHz 成功一例”或“超值超频组合”等等。从 Pentium－MMX、PⅡ 233 的 SL2W7(8) 等，一直到现在流行的赛扬 300A 超 450MHz 一应俱全。但为什么会成功，为什么不成功，如何判断成功与否却少有详细介绍。有些作者是在自我发泄感情，告诉读者买的 XXX 产品是多么的“值”、“爽”和“棒”，但不知作为读者的您是否喜欢单纯地“分享这些个人感受”呢？反正我不喜欢，因为这样的文章，看过之后除了感叹自己运气不佳外，实在难有获益，贸然照搬甚至会导致某些不良后果！我的良心告诉我，应该为真正喜欢交流硬件知识，对超频感兴趣的读者写一些东西了。

二、写给入门级朋友的话

先说什么叫“超频”。超频就是通过提高 CPU 的前端总线速度及／或 CPU 倍频数，在电脑系统保持稳定性不降低的前提下，使 CPU 在高于额定的频率上工作。这里我特指 CPU 的超频，不包括内存、硬盘和显示卡等外设，也特别要强调的是“保持稳定性不降低的前提下”。

1、超频的作用和意义

(1)．通过调整 CPU 主频来增进系统数据传输量和运算速度，提高电脑总体性能，从而提高工作效率。

(2)．大幅提高性能的电脑会有更大的使用价值及更高的性价比，可使下一次升级电脑的时间向后延续（晚花钱能多吃利息 ^o^)。

(3)．对少数人而言，超频是一种乐趣，是一种“瘾”。把 CPU 提高到某频率时，这类人通常会发出怪异的狂笑，这些朋友估计是纯粹为超频而超频，基本不是为了使用电脑。

(4)．某些人在 CPU 超频到一定械兹后可以借题发挥，写一些模板文章来骗骗稿费……哎，扯远了！

本文主要是写给前 3 类朋友的

2、什么才算超频成功

这个问题建议大家多多思考！关于此话题的讨论，我周围的朋友答案不统一，有说东、有说西。总结一下，大概有这么几种：

(1)．认为某 CPU 在 XXXMHz 开机有显示就算超频成功，具体运行情况可以忽略不计

(2)．如果在超频到 XXXMHz 能启动、并顺利进入操作系统（一般指 Win9x）就算超频成功，具体运行怎样仍然不计。

(3)．机器启动后，进入操作系统，并能运行某个程序若干小时即认为超频成功。

对于这些观点我想说一句话：就一般玩家超频 CPU 而言，没有使用价值的超频就没有价值。开机闪那么一下，除了使眼睛一亮以外没什么别的用处，毫无意义（也因此有很多奸商把这项作为现场超频成功的标准，他们所谓 CPU 保超 XXXMHz 就是指 XXXMHz 时开机有显示或一小段时间内没有死机）。有些朋友也同样没认清这个问题，比如有人问：“我的 CPU 是 C300A，成功超频到了 504MHz，但一进入 Win98 就死机是为什么？”既然死机就不能再用“成功超频”字样，至多说“成功开机”了。

我的观点是，某块 CPU 在超频到 XXXMHz 时，运行稳定性几乎等同于它工作在额定频率时的表现，这才可以认为此 CPU 超频 XXXMHz 成功。简单地说，就是 CPU 在超频到相应频率后其工作稳定性不可以有明显下降。假设没有超频前，您的机器连续运行几天才出现一次硬件原因导致的死机，而超频后几小时就会出现一次死机，那严格地说，这不能叫“成功”！

在系统不稳定的前提下，硬盘读写很容易导致“EXPLORE 非法操作”。试想，您正用 WORD 写一篇很重要的论文，写完后去点击[文件]／[保存]时，硬盘却清脆地一响，系统崩溃了……。您会怎么办呢？如果是我，说不定会把电脑砸掉。同样的情况出现在玩游戏或看 VCD 时您心里烦不烦？所以大家以后见到因超频而引起上述情况时，切莫说：“将就一下吧！”或“凑合着用吧！”这类话，这是很不负责任的，明显是在误导他人或自欺欺人。记住：只有在工作稳定的前提下，你的机器超频才有意义，如果为了速度能提高几个百分点而放弃“稳定”那绝对是得不偿失的。

3、为什么有时成功，有时不成功

要回答这个问题，必须首先明确影响超频的内外因素。

对于 Slot1 系统、新的 Socket370 赛扬 A 和 K6－3 来说，有以下 3 点：（这里第 3 点不包括 Slot1 系统中没有二级缓存的老赛扬）

(1)．发热量问题，发热量越低，稳定性越好。温度高到一定程度就会出现 DOWN 机等不稳定现象。有句超频爱好者常挂嘴边的话，也是超频失败时大家最容易想起来的：再加个大风扇吧！其实，对于下面另外两点来说，发热量是影响超频成功最无关紧要的一项指标，降低温度也只是一般的解决方法，不过对于提高超频可能性，它是可以受到人为控制的一项。

(2)．CPU 制造纯度问题。纯度越高的 CPU 越能稳定工作在较高频率下，但可惜这不是用户可控制因素，属于 CPU 生产技术问题。就像以前的 Pentium－MMX166MHz～233MHz、K6－166MHz～233MHz 等，它们基本都是用同样的生产线制造出来的，只是在后期处理时标上不同主频罢了。Intel 的工程师先让每一枚 CPU 工作在 233MHz 下测试，如果此时能控制在一定温度内并保持稳定，那么此 CPU 就将被标识为 PMMX－233MHz 来出售；其他超过限定温度的 CPU，就将其工作在 200MHz 下继续测试，能控制在相应温度下，自然就当作 PMMX－200MHz 来卖；剩下的吗，要么当 166MHz 卖，要么认定是不合格产品。想想为什么 MMX166MHz～233MHz 的超频极限都是 250MHz～266MHz 左右你就明白了。不过对于此检验方法，各 CPU 制造商的要求不同：Intel 对产品的质量要求非常严格，每一枚 CPU 都要经过严格考证后才允许进入市场，而 AMD 的要求相对低一些，Cyrix 和 IDT 就又逊一些。所以长期以来大多都是 Intel 的 CPU 好超频(几乎所有的 Intel Pentium CPU 都可以工作在高于其额定的主频下，而 AMD 和 Cyrix 的 CPU 相对很难大幅度超频。但 CPU 制造纯度仍不是现阶段影响超频成功最重要的因素，最重要的是……

(3)．L2 CACHE 的速度。对于现阶段 Intel PⅡ级 CPU (除了无 L2 CACHE 的老赛扬)超频来说，这是最最重要的问题，绝大多数超频失败都是由于 L2 CACHE(二级高速缓存)的速度问题所导致！！！所以当你的 CPU 合理超频到 XXXMHz 失败后首先要考虑的应该是这个问题，排除 L2 CACHE 的干扰后，再去考虑加电压或增强散热。

> Q：什么是 CACHE？能起什么作用？
>
> A：CACHE 就像一个小储藏室，当 CPU 在进行其他运算时，CACHE 会将内存中的数据随机复制到内部，当 CPU 需要数据时会先到 CACHE 中去找，如果找到，我们就称之为“命中”。因为 CACHE 的存取速度要大大快于内存(而内存又大大快于硬盘)，所以 CPU 访问 CACHE 中的数据，其速度比访问内存要快得多，因此 CACHE 的速度和容量对系统性能的提高有很大帮助。目前主流 CPU 都有 L1 CACHE(一级高速缓存)，新品 K6－3 系统还可能会有 L3 CACHE。受到 CPU 体积及成本等因素的限制，L1 CACHE 不可能做很大，所以 L2 CACHE 就成为影响系统效能的关键！

朋友们都知道，PⅡ、PⅡXEON(至强)、赛扬 A 和新上市的 PⅢ 都是内部集成 L2 CACHE。不同的是，PⅡ和 PⅢ的 L2 CACHE 是以 CPU 主频速度的二分之一来运行，而 PⅡ

XEON 和赛扬 A 的 L2 CACHE，其工作频率与 CPU 主频一样。具体地说，PⅡ233MHz 集成的 512KB L2 CACHE 速度为 233MHz/2 = 116.5MHz，新赛扬 300A 的 128KB L2 CACHE 速度为 300MHz。

PⅡXEON 的 L2 CACHE 按容量分有 512KB、1MB 和 2MB 几种，普通 PⅡ都为 512KB，新赛扬 A 统一为 128KB，老赛扬没有 L2 CACHE。Intel 所说、PⅡCPU 的"双重独立总线结构"特点—当 CPU 主频提高时，整体速度基本上会成比例提高一样的就是 L2 CACHE 同时提高这一点。根据笔者最近几年对 Intel iComp2.0 指数测试结果的分析及对前后数十枚 CPU 的仔细验证后发现：比如以前的 Pentium200MHz 同 Pentium100MHz 相比，虽然主频提高了 100%，但整体速度只有 57.8% 左右的提升，这其中很重要的原因就在于只提高了主频，而 L2 CACHE 等其他部分没有相应提高。现阶段的 PⅡ450MHz 相对 PⅡ233MHz，主频提高了 93.1%，整体速度相应提高 80.9%，比例已经很接近了，这就是 L2 CACHE 速度随主频同时提升带来的好处。至于 PⅡ450MHz 相比 PⅡ233MHz 为什么没得到 93.1% 的提高，笔者认为是由于两者的 L1 CACHE 都是 32KB，前端总线也只不过是由 PⅡ233MHz 的 66MHz 提高到了 PⅡ450MHz 的 100MHz。

但也正是由于 PⅡ级 CPU 的 L2 CACHE 随主频提升而提升的特性，使得很多 CPU 无法超越某一合理频率—即使它们的制造纯度极好，发热量也很低。为什么呢?因为 L2 CACHE 的速度跟不上了。

各种 CACHE 都是按照 ns(纳秒，下同)来标称其速度的，ns 数值低的速度较快，速度越快的 CACHE 就越能工作在较高频率下。每种 L2 CACHE 都有稳定工作的速度极限，当 L2 CACHE 工作在极限频率附近时，系统就有可能出现偶尔不稳定现象；而一旦工作频率明显超过限度，DOWN 机就是经常性的事了，严重时根本无法启动电脑甚至导致 CPU 内部损坏。听起来是不是很可怕？所以，劝您还是小心为妙！

其实介绍 L2 CACHE 的基本知识，无非两个目的，一来让初学者们对 PⅡCPU 结构有更深了解，二来导出下面的这个重要话题。

随着 PⅡ级 CPU 中 L2 CACHE 这个随主频提升而提升的话题再次产生新的疑问：提升到什么地步就不能再往上爬了呢？如何才能判断您 CPU 中 L2 CACHE 的工作极限呢？请看 Roc 的这个方法：**用 1000 作为一个基数，除以 CPU 中 L2 CACHE 的纳秒数，再乘以 1.2，就得到此 CPU 中 L2 CACHE 的稳定工作极限。**至于 1000 和 1.2 的单位是什么您不必关心，只要记得算出 L2 CACHE 极限值的单位是 MHz 就可以了。关于各种 CPU 的 L2 CACHE 是多少纳秒，我下文会详细介绍。当然，1000 也只是个参考标准，您要是非用 999.9 或 1000.1 去算我也只能佩服您时间充裕了

再来看看 Socket7(Super7) 系统和没有 L2 CACHE 老赛扬的情况(这里 Super7 系统不包括即将上市的含 256KB 全速 L2 CACHE 的 K6-3)。此类系统中的 CPU 主要指：老一代 Pentium 处理器，即"经典奔腾"。其内部集成 16KB 的 L1 CACHE，数据和指令各 8KB；其中 Pentium120MHz 为第一款采用 0.6 微米制成的产品，是当时相对最容易超频的 CPU

Pentium-MMX 处理器，即"多能奔腾"。同"经典奔腾"一样，没有 L2 CACHE，但内部的 L1 CACHE 增加到了 32KB，指令和数据各 16KB，其中 PMMX166MHz～233MHz 都是 0.35 微米制成，一般超频方法是用 83MHz×3 = 250MHz，当然您的主板要有 83MHz 外频。像上面的 P120MHz 一样，这里相对最值得超频的是 PMMX-166MHz。

上述两种 CPU 已经过时，现在很少有人会买，但对于本文主题来说有一点关系，简单说几句足以。

去年曾有几个月比较流行赛扬 266MHz 超 400MHz。当时 Intel 还没有推出含 128KB L2 CACHE 的新赛扬，而经典 PⅡ的价格又居高不下，买所谓的"极品赛扬 266MHz"超 400MHz 就成了当时最佳性价比的组合。极品赛扬 266MHz 是上市较早的 0.25 微米线程 CPU，外加没有 L2 CACHE 的影响，所以超频性能极佳。

上述 3 种 CPU 有一些共性：首先它们都没有内置 L2 CACHE，所以对于这些 CPU 来说，前文提到的发热量和制造纯度是最主要因素，其中又以制造纯度为主。其次随着 CPU 生产工艺的进步，芯片运行频率也大幅度提高，比如采用 0.6 微米技术制造的 CPU，理论上可以达到 250MHz 左右；采用 0.35 微米的 CPU 最高可以达到 400MHz；而采用 0.25 微米的产品，理论上是 600MHz。注意这里的 XXXMHz 必须是系统稳定的工作频率，反之不能算。这样大家可以推测一下，下一代采用 0.18 微米制成的 CPU 估计能达到 900MHz～1000MHz(1GHz)。最后，新式的 CPU 工作电压越来越低，从而进一步提高了超频可能。

二、具体 CPU 超频说明

1、0.35 微米 Slot1

CPU 的代表，PⅡ-233MHz 的超频。CPU 额定频率 66MHz×3.5 = 233MHz。

这是最早上市的 PⅡ级 CPU，它和 PⅡ-266MHz 搭配 440FX/LX 芯片组主板一起组成了当时的高端市场，现在还有很多朋友在用。PⅡ-233MHz 的最高稳定工作频率应该是 360MHz，大部分可以到 300MHz，怎么会有高有低呢？当然最主要的因素就是上文说过的 L2 CACHE 的速度问题。PⅡ-233MHz 的 L2 CACHE 有两种：7ns 和 6.5ns。

按刚才的计算方法，7ns 的 L2 CACHE 稳定工作极限为：1000/7×1.2 = 171.4MHz。又因为它是以 CPU 主频的二分之一来运行，所以配备 7ns 的 L2 CACHE 的 PⅡ-233 MHz，最高稳定超频极限是 171.4MHz×2 = 342.8MHz。PⅡ-233MHz 一般都把倍频锁在 3.5，所以如果用 BX 主板强行超到 100MHz×3.5 = 350MHz 时，通常是不能再稳定工作了。

还有一种 6.5ns 的 PⅡ-233MHz 相对来说比较容易超到 350MHz。因为 6.5ns 的 L2 CACHE 可以工作到 1000/6.5×1.2 = 184.6MHz，再乘以 2 就是 CPU 的稳定工作极限：369.2MHz。这时最理想的超频方法是用 103MHz×3.5 = 360MHz。

由于当时伴随 PⅡ-233MHz 热卖的 LX 芯片组主板不能像 BX 主板那样支持三分频（三分频是指前端总线达到或超过 100MHz 时，PCI 总线能以其 1/3 的频率工作），所以理论上 LX 主板只有用 83MHz×3.5 = 291MHz 去超频，并且 PⅡ-233MHz 或 PⅡ-266MHz 在此时的温度不可过高，如果没有超频成功那一般是其他 PCI 外设不能稳定跑到 41.5MHz(83MHz/2) 造成的，至少我见过的所有 PⅡ-233MHz 和 PⅡ266MHz 都可以稳定工作在 291MHz。当然如果您的运气实在太差，或者您忘了给 CPU 加风扇……嘿嘿，那就不好说了！

PⅡ-233MHz 的超频是 Slot1 系统一个典型，最早的奔腾Ⅱ超频就是用它做的测试，即使在今天看来，超频到 300MHz 的 PⅡ-233MHz 仍然有很大使用价值。如果我没有记错，Intel 生产的 PⅡ-233MHz 大概有 7 种型号：SL264、SL28K、SL2HD、SL2QA、SL2HF、SL2KH 和 SL268。其中后 3 种的 L2 CACHE 是带有 ECC 校验功能的，是 PⅡ-233MHz 系列中的"优良品种"。

2、编号 SL2W7 和 SL33D 的 PⅡ-266MHz 超频

下面说说以编号 SL2W7 和 SL33D 的 PⅡ-266MHz 为代表的 0.25 微米 CPU 超频。最原始的一批 PⅡ-266MHz 和 PⅡ-233MHz 一样，是 0.35 微米制成，采用7ns 或 6.5ns 的 L2 CACHE，一般都锁定在最高 4 倍频。对于 LX 主板，比较理想的超频方式是 83MHz×4 = 333MHz，或者 75MHz×4 = 300MHz；对于 BX 主板则仍是 100MHz×3 = 300MHz 比较好。但对于 0.35 微米制造的 PⅡ-266MHz 是绝难稳定超频到 100MHz×4 = 400MHz 的，首先 CPU 内核很难达到此频率，其次 7ns 或6.5ns 的 L2 CACHE 速度也无法工作在 200MHz (400MHz/2)，它的综合情况和上面的 PⅡ-233MHz 差不多，不再赘言。

接下来需要仔细说的是以 0.25 微米制造的PⅡ-266MHz。由于它们使用带有 ECC 校验功能的5.5ns 或 5ns 的 L2 CACHE，发热量极低，工作频率也很高。比如前一段时间流行的 SL2W7 就是其中典型的一种。如果配置 5.5ns 的 L2 CACHE，它可以超频到 400MHz (100MHz×4)，因为其 L2 CACHE 可以稳定工作到 1000/5.5×1.2 = 218.2MHz，此时 CPU 主频极限为 436.4MHz，而若用 112MHz×4 = 448MHz 去超，当然就超不上去了。但实际上，大多数 SL2W7 的 L2 CACHE 是 5ns 的，这种 CPU 主频可以稳定地跑到 480MHz(不用再算一遍了吧)！SL2W7 的 L2 CACHE 只有 5.5ns 或 5ns 两种，所以这种 PⅡ-266MHz 配置 5.5ns L2 时超频 400MHz 的成功率接近 100%，配备 5ns 超频 448MHz 的成功率也是如此，所以奸商卖 SL2W7 时只敢包超 400MHz。

3、赛扬 300A 的超频

一个很热门的话题，赛扬 300A 的超频。……(停！已经没有版面了，赛扬 300A 和剩下的部分下期再刊出吧！……Bye！)

在本文的下篇，将向您详细讲解赛扬 300A、AMD 的 K6-2 超频、CPU 降温软件在超频中的作用、L2 CACHE 对超频影响的具体实例……等进一步的知识，下回见！

（未完待续）

疯狂的电子邮件病毒

—《KILL98》3天升3级！对付"美丽杀手"恶性病毒记实

■文/Huy

蠕虫？病毒？还是美丽杀手？

"美丽杀手"16小时肆虐全球互联网，美国Yahoo、American Online几个大型网络公司因为"美丽杀手"堵塞了他们的邮件服务系统，导致无法收发信件。许多公司的技术人员甚至放弃了周末以应付"美丽杀手"(Melissa)病毒。在此次病毒传染事件中，微软、朗讯、英特尔和Motorola这样的技术公司及数十所大学也未能幸免。美国联邦调查局和美国国家设施保护中心(NIPC)随之发出病毒警报，CERT Coordination Centre发布了详尽的病毒报告，短短24小时之内全球已经有数万服务器、数十万工作站被感染，在互联网发展过程中出现了历史上的第2次大瘫痪（1988年11月2日，Morris蠕虫事件造成全美Internet大瘫痪，损失9200万美元是历史上的第一次，本次情况雷同）。

北京时间1999年3月27日，在病毒爆发几个小时内，以生产计算机反病毒软件《KILL98》著称的跨国反病毒公司—北京冠群金辰软件有限公司全球病毒监测网已经俘获"美丽杀手"，全球反病毒专家立即行动，迅速推出了《KILL98》的4.19E，专门针对"美丽杀手"的最新版本，从而彻底预防、检测和清除"美丽杀手"。3月28日《KILL98》的国内用户即可从网站下载到最新的升级文件。与此同时，《KILL98》考虑到国内用户上网的实际情况，紧急复制数万张升级盘片，分发各大代理商，以便用户能及时得到升级文件对"美丽杀手"进行彻底查杀。

但是《KILL98》全球病毒检测网在随后短短几十个小时内，不断发现美丽杀手变种。这些变种对"美丽杀手"改头换面，不断改变原版病毒代码，在不同的电子邮件系统中采用不同手段进行传播，危害更大，传播更快。《KILL 98》随即于3月29日迅速推出4.19F版。

此后，3月30日，《KILL98》全球监测网又在世界各地搜集到一个与"美丽杀手"传播机理类似，感染Excel文件，而非Word文档的"怕怕"病毒(PAPA)。该病毒在全世界造成的影响，丝毫不逊于"美丽杀手"。于是，《KILL98》全球技术团体又紧急推出了4.19G。

《KILL98》于3月28日、29日和30日连续推出3个新版。30日的版本为《KILL98》4.19G。3天内连升3级，这在反病毒产品的升级史上是从未有过的。这也从另一个侧面反映了此次电子邮件病毒的巨大危害。病毒通过网络传染速度之快、变种生成之快、传染之隐秘，也向反病毒产品生产厂商、计算机用户提出了新的挑战—网络时代，厂商需要有强大的技术团队，网络时代厂商需要有健全的全球病毒监测体系；网络时代实时反病毒更为重要。

随网络的发展和网上开发技术的提高，在当今的互联网上，制造病毒手段之高超、传播速度之快，以及病毒通过网络传染的隐蔽性，已成了计算机安全专家和法律专家急待解决的重要问题之一。需要提醒用户注意的是，鉴于该类病毒传染的隐蔽性，用户最好采用具有实时反病毒功能的反病毒产品，这样可以在该病毒进入系统之前，即对其进行查杀，以确保系统不被病毒传染，做到防患于未然。此外随着Windows以及Internet的广泛应用，压缩文件的应用越来越广泛，尤其是为了节省数据传输时间，用户在通过网络进行数据传输时多采用压缩文件，因此为了彻底查杀此类病毒，建议用户采用能查杀压缩文件的反病毒软件。

病毒档案

"美丽杀手"(Melissa)：利用微软的Word宏和Outlook，从Outlook的全球地址表中获取成员地址信息，将下列信息以电子邮件方式，自动发送到地址表中的前50个邮箱（一次发送50封邮件），内容为载有80个色情文学网址的列表。它可感染Word97或Word2000。该病毒传播方式颇为隐秘，其主题为："来自XX的重要信息"。其中XX是发件人的名字。正文中写道："这是你索要的文件……不要给其他人看；-)。"此外，该邮件还包括一个名为"list.doc"的Word文档附件，其中包含大量色情网址。

该病毒对被感染的计算机似乎并不造成任何危害。除非在少数情况下—即在当前时间的分钟数与日期数相同时—例如3月26日的下午4:26，病毒将在使用者的Active控件中插入"Bart Simpson"的一段话："22点，加上3倍字数得分，再加上阅读我的信件所需的50点。游戏结束，我要到这儿了"。病毒可以将自己复制到使用者发送地址单中的成千上万个联络人那里，并且很可能淹过邮件服务器。

《KILL98》反病毒技术人员对"W97M/Melissa"病毒进行了分析，发现该病毒传染的对象是Word97和Word2000系统。当用户打开已传染该病毒的文件时，"Melissa"便传染用户系统，同时病毒通过用户收发带毒文件互相传染，过程非常隐蔽。"Melissa"病毒具体表现症状是：

1、当用户打开的文件传染有该病毒时，病毒首先检查注册表中是否有相应的注册信息，若有则表明系统已被传染，否则在注册表中创建一条注册项如下：[HKEY_CURRENT_USER\ Software\ Microsoft\ Office\ "Melissa?" "=" ……by Kwyjibo]

2、利用Visual Basic指令建立一个Outlook对象，从地址表中获取成员地址信息，将信息以电子邮件方式自动发送到地址表前50个邮箱（一次发送50封邮件）。其中：[邮件主题]为"Important Message From - <User Name>"，[正文]为"Here is that document you asked for……don't show anyone else ; -)"。之后病毒将已传染的文件作为附件，附加到该信息后而发送出去。目前较为流行的一种附件文件名为"list.doc"（注意！附件文件名并不只有这一种）。

3、当用户接收到带毒邮件并打开时，用户Word系统中所有打开的文件将被传染。当机器系统分钟值与当前日期相同时，打开一个被传染的文件，病毒将在当前光标位置插入下列信息："Twenty - two points, plus triple - word - score, plus fifty points for using all my letters. Game's over. I'm outta here."

4、值得注意的是"Melissa"病毒在传染Office2000时，首先从注册表中检查安全保护级别，即注册表中[HKEY_CURRENT_USER\ Software\ Microsoft\ Office\ 9.0\ Word \Security\]中，[Level]的值是否为"0"。如不为0，病毒将禁用菜单中的[MACRO/SECURITY]选项；如果用户使用的系统是Word97，则病毒禁用菜单中[TOOLS/MACRO]选项。Melissa宏病毒代码中包括下列注释：

```
'WORD/Melissa written by Kwyjibo
'Works in both Word 2000 and Word 97
'Worm? Macro Virus? Word 97 Virus? Word 2000 Virus? You Decide!（编者：相当嚣张啊）
'Word -> Email|Word97 <--> Word2000……it's a new age!
```

由于病毒自动进行复制，因而属于"蠕虫"类病毒。作者显然对此颇为得意，他在病毒代码中写道："蠕虫类？宏病毒？Word97病毒？还是Word2000病毒？你自己看着办吧！"

PAPA(怕怕病毒)：与"Melissa"通过Word文件传播不一样，它是通过邮寄Excel文件而传播。"怕怕"病毒发出的电子函件包括一个附加空白表格程序卷宗，使用者一打开卷宗，病毒就会发出60封受感染的电子函件。每次该病毒被激活后，就会向用户电子邮件地址本中的头60个电子邮件地址发送自己。它还可以向一个外部网站发送网络请求，这样就会占用大量带宽而拖跨网络。

与"Melissa"病毒一样，"Papa"病毒可以使受感染的文件，原来所具有的宏病毒预警功能丧失作用。"Melissa"病毒可以攻击Word 97的注册器并改变预防宏病毒的安全设置。《KILL98》建议用户不要使用宏并不要随便打开电子邮件附件，尽快升级自己的反病毒软件，保证信息不被泄露。

本栏编辑/Chance



Tom的CeBIT展会报告(一)

编译/飞翔鸟·林子

又是一年过去了，大约7000家IT技术领域的公司参加了一年一度在德国汉诺威举行的全球规模最大的CeBIT展览会。展览会开幕时碰上了一个出人意料的好天气：阳光明媚，温度怡人。但仅仅一天后，天气又恢复到人们所熟知的汉诺威阴暗、多雨、大风和冰冷的气候。不过这并没有阻止大约303,000的参观者在CeBIT/1999的头3天来到寒冷的26个展览大厅。

这里有许多可看的，但没有一个真正的高潮。因此我无法推荐某一个特殊产品，而只能列出我在每一类产品中所看到的东西。

CPU：如果谁希望找望找到关于一些AMD的K7新消息，他将会十分失望。AMD依然只是宣传运行在600MHz的K7，却没有展示它。发表的演说与我在去年11月Comdex大会所听到的没什么不同一没有性能比较。所以我依然不能告诉你K7与Intel的PentiumⅢ相比有多好。K7将在1999年6月底开始发售，将运行在AMD自己的K7芯片组平台上。我们有希望在高于600MHz的时钟主频上得到更高的性能。

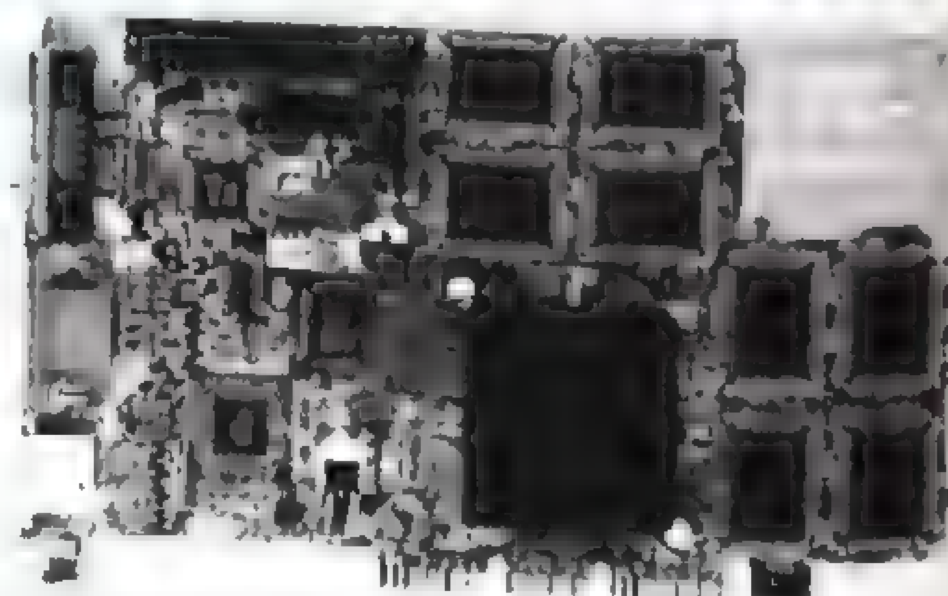
Intel没有告诉我什么关于他们未来CPU的重大消息。Coppermine将在1999年下半年按计划发布，现在我们只好使用更慢并且简单一些的叫做PentiumⅢ的Katmai。最重要的消息是他们的反超频策略。现在既然新的PentiumⅢ处理器含有代码，让你确认它将运行的时钟主频，禁止超频行为就没有任何可怀疑的了。Remark PentiumⅢ没有意义，因为一个来自Intel的软件可以简单地告诉你它的真实标称。在这里，Intel解释说他们在以后3个月里没有任何锁定CPU时钟主频的计划。虽然依然会锁定CPU倍频。我希望这是真，因为当能得到稳定的133MHz前端总线时，我们可以将Celeron超频到PentiumⅡ或PentiumⅢ使用。

我没有参观Rise或IDT公司，但我将在与他们联络后提供可替代x86的CPU消息。

图形卡(Ⅰ)：这依然是最令人兴奋的一部分。但在这之前，我已经测试过TNT2和Voodoo3了，所以没有期望在这能得到什么重大消息。现在看来这是错的，主要是因为还有Videologic公司。在开始讨论PowerVR/SG之前，我先谈谈在这个领域的其他消息。

ATi公司新的"All-in-Wonder Pro"使许多人吃惊。这块卡基于Rage 128芯片，带有电视调谐器和视频输出。它不属于Rage Pro系列，能够以电视的分辨率不丢帧地记录MPEGⅡ格式的视频（当然你还需要一块足够快的CPU）。同时Rage 128强劲的视频支持也给人留下深刻的印象。

几乎每一家著名的图形卡生产商都支持nVIDIA的TNT2芯片，然而对于所生产图形卡的芯片和显存时钟频率都没有透露。有一点可以清楚的是，主要图形卡生产商所生产的TNT2主频都将至少在150MHz/183MHz以上。有的告诉我，将使用更高时钟主频，但有多高还不能透露。Elsa和Asus公司的TNT2将提供一些特殊性能：两块卡都可以与选配的立体眼镜相连。Elsa称之为"Revelator"；Asus向我解释他们使用的方法与著名的立体眼镜制造商Metabyte的不同，但可能更好。反正我在他们展位上看到的效果真的相当不错。

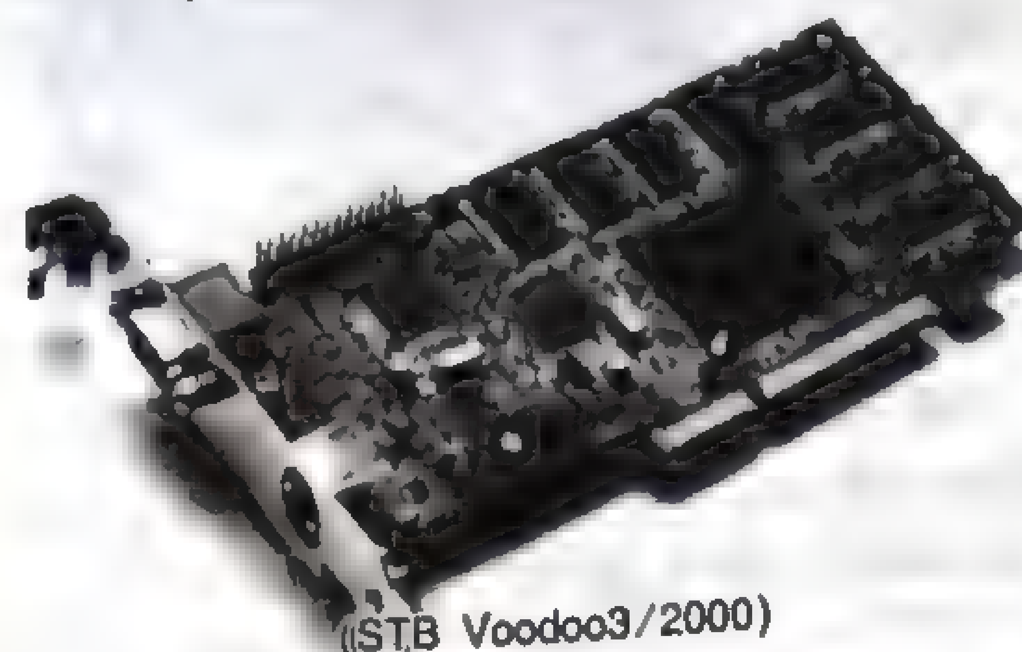


(ASUS-V3800/TNT2)

除了立体眼镜输出外，Asus的TNT2—V3800还提供一个专用软件在电视分辨率下以30fps的速度来记录动态JPEG格式的视频，只要你有足够快的CPU。动态JPEG需要更多的硬盘空间，你可以在记录后编辑它。我所拜访的图形卡生产商都不怀疑TNT2将会非常成功，他们都同意它是目前3D竞技场上极好的一个产品。

图形卡(Ⅱ)：现在谈谈3dfx(编者：3dfx公司不久前刚刚将其公司的标志更换为"3dfx"以替代过去的"3Dfx")。

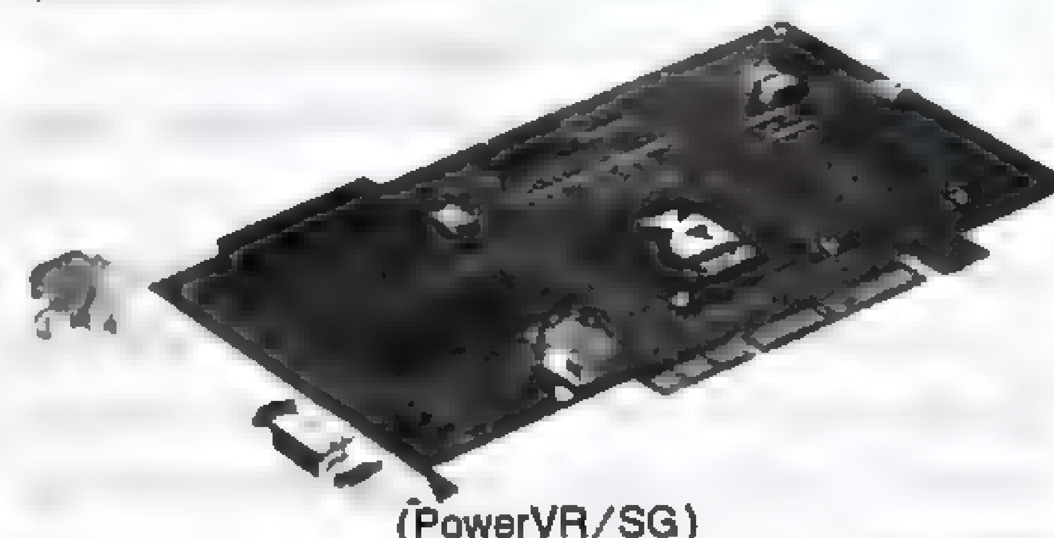
当我在3dfx展位前站定时，3dfx公司德国增值代理逼近我，脸上带着对我《TNT2前瞻》一文的不赞成。(真是太糟糕了，他还没看过一块TNT2卡，也不知道业界大部分人都不同意他的观点。)我在展览会上所接触的每一个有机会比较Voodoo3和TNT2芯片的人都认为TNT2胜过Voodoo3。当你能在商店里买到它们时，你也会同意的。有意思的是，在3dfx的展位没有Voodoo3/3500的宣传册子，看来现在只能得到Voodoo3/2000和3000了。我刚刚听到的"谣言"是Voodoo3将只由UMC公司生产，但这家半导体公司似乎没有能力提供大量的芯片。同样有意思的是，3dfx希望更多的主板能集成Voodoo3/2000芯片，但Asus和Aopen公司的策略很明确：在主板集成图形芯片之前，他们想先看看市场对使用该图形芯片的图形卡有何反应。然而3dfx不允许其他厂商生产Voodoo3图形卡，这也是为什么几家主板生产商对在主板上集成Voodoo3/2000芯片不感兴趣。S3的Savage 4和nVIDIA的Vanta对他们更有吸引力。



(STB Voodoo3/2000)

3dfx的另一个问题，对我来说也是本次CeBIT的真正高潮，是Videologic公司。你一定还记得在CeBIT/98上PowerVR第2代芯片的原型给我和Alex' Sharky' Ross留下了深刻的印象。NEC/Videologic公司将注意力集中在PowerVR/SG芯片的SEGA游戏机版本上，使得它的PC版推迟了整整一年，许多人对此非常愤怒。但现在Videologic公司总算有了答复。

我看到Videologic公司即将发布的2D/3D显卡"Neon 250"运行《Role Cage》一整天而没有任何问题。我也得到机会用《Quake2》在PⅢ500MHz的系统上测试了这块卡。在1024×768象素的分辨率，16位色彩下运行"Crusher.dm2"的帧速是49fps，这只比175MHz/200MHz下的TNT2得分少一点，但绝对超过Voodoo3/3500。Neon 250是一块16MB的AGP卡，但这16MB比其他卡效率更高：因为PowerVR/SG的特殊结构不需要Z轴缓冲。PowerVR/SG同样支持32MB显存、AGP2×/4×、全面的AGP纹理支持和32位着色。Neon 250在1999年6月上市时售价将为$200。



(PowerVR/SG)

Matrox公司展示了他们即将发布的G400芯片。这个2D/3D芯片也带有两条着色流水线。但Matrox公司并不期望G400能达到象Voodoo3、TNT2或PowerVR/SG那样的着色性能。G400一个很棒的特色是可以用一块显卡支持双显示器。第2个显示器可以通过Windows98象有两块显卡一样管理，也可以通过Matrox公司提供的软件来实现一些特殊的效果，如显示主屏幕的放大版本。Matrox对他们的硬件凹凸贴图技术也十分自豪，它比其他双着色流水线3D显卡如Voodoo3和TNT2所使用的软件模拟效果好得多。

我还没有机会参观S3和3DLabs的摊位，这个系列文章的第2部分将包含他们，同时还有Diamond公司WinNT新专用图形卡"Fire GL1"的细节，该卡使用了IBM专有的256位图形光栅生成芯片。另外还将包括芯片组和主板的消息。再见！

飞翔鸟硬件资讯站：http://birds.east.net.cn

抢鲜直击 TNT2

——帝盟 V770 初步评测

■文/Roc

开 场 白

"嘀玲玲……",一阵急促的电话声在耳边响起。拿起听筒,传来前方指挥官(小编?)的紧急命令:

使用 TNT2 芯片的帝盟 Viper V770 显卡今日已到目的地,现需完成如下任务:

1. 立即终止大脑及电脑的睡眠状态;

2. 马上清理掉 AGP 槽上任何现有卡状物体,准备"战斗";

3. ……(当时太激动,昏到了,没听见下面说什么!)

您问为何昏到?只因当时悲喜交加,激动过度!何喜之有?又有新产品可以把玩,而且是 TNT2 这样的好货色^o^!悲从何来?评测报告必须在 5 天内截稿!呜呜,早知道前几天就不熬夜了……

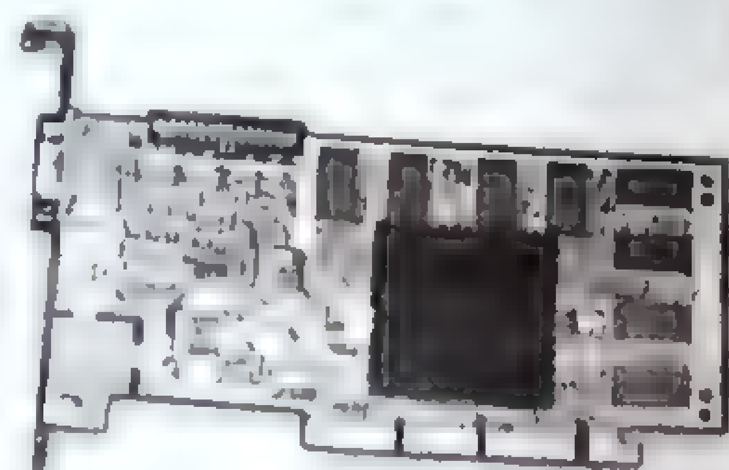
经过 N 小时后,本文主角—Viper V770,从遥远的北京像一颗邮件炸弹般被夹杂在"Outlook Express 9.0"的附件中"发"了过来。就这样,一场体验世纪末"炸药"(TNT2代)威力的"战斗"拉开了序幕……

"武断"的主观印象

根据帝盟方面的介绍,拿到手中的只是工程样卡,各方面都尚未完善,仅供技术测试使用,所以开始时我对它的印象很一般,以为会同半年前那块"古老"的 TNT/V550 测试卡一样:兼容性差,稳定性低,画面比 Voodoo2 暗……。

拿在手里仔细端详:一块标准的帝盟显卡。卡上所有电容一律是(家用级产品中)最高档的 SMT 贴片电容。费解的是,作为样卡的这块 V770 竟然连风扇都没加,只有一个块头不小的散热片,帝盟对他们的样卡那么自信?再看,V770 的"块头"比原先的 V550"长"出一截,卡上布线结构大同小异,只是 V550 的显存间距较近,V770 相对较远,并且在 PCB 板背面同样位置还有 8 颗,前后 16 片共 32MB(2MB/片)。显存速度方面,V550 用的是三星(SEC)的 G7,7ns(纳秒,下同)SDRAM,额定频率为 110MHz;V770 采用现代(HY)的 TC-6,6ns 的 SDRAM,工作在 150MHz 下,TNT2 芯片频率 125MHz

V770 的 AGP 接口与现有 AGP 卡不同,普通卡只在"金手指"靠近档板 1/3 处有一个缺口,此类为 AGP1×或 AGP2×模式显卡。而我手中这块 V770,在靠近档板 2/3 处还有另一个缺口,这是所谓 AGP4×的万用接脚。也就是说将来升级到支持 AGP4×主板时,V770 可以直接发挥作用。不过对于现有主板而言,它还只能当作 AGP2×显卡用,一定程度上限制了性能的充分发挥。



(图-1)



(图-2)

其他方面,V770 的 BIOS 同帝盟其它产品相同,为 SST 的 Flash ROM,样卡无 TV OUT/IN 功能。不多说了,V770 的样子请看这里(图-1、图-2)。

关于驱动程序和测试环境

这块样卡的驱动程序是帝盟自己开发的 TNT2 驱动而不是 nVIDIA 的公版。经过初步测试,此驱动实在无法使 TNT2 的效能正常发挥,只是让"能用"而已。所以笔者又从网上下载了一个 nVIDIA 的 TNT"雷管"驱动(它可以同时兼容 TNT2),版本 0120。当然这同样无法把 TNT2 真正的威力发挥出来,只是比前一个好些。证明这一点很简单,在另一台机器上,我用"特殊"的 V550 做对比。我给它装的驱动是 TNT 上市初期的 0037 版驱动(nVIDIA 提供的一个很老且很烂的公版驱动),然后再给 V550 配上刚下载的 0120 版,这样大家可以方便地对比出 TNT 卡从上市至今,只通过更新驱动这一点,性能就得到了多大的提高。

所有参测显示卡使用的驱动:

1. 中凌 12MB/Voodoo(SLI):使用 3dfx 的 Glide2.54 驱动(99 年 1 月 22 日),版本 4.10.01.0271,并且在《Quake Ⅱ》(OpenGL 的 API)测试时安装了 3dfx 为游戏定做的 MiniGL 优化驱动 1.47 版。希望借此证明测试中,V2(Voodoo2 简称,下同)的性能可以得到完全发挥。

2. 帝盟 Viper V550(TNT):驱动用和 V770(TNT2)同样版本,便于体验出在相同驱动下 TNT2 比 TNT 的进步幅度。版本为 4.11.01.0120(供应商 nVIDIA 于 99 年 3 月 17 日)。距离 TNT 最初上市,这个版本的驱动已经过去半年多了,而且是一个很成熟的驱动,基本可以把 TNT 的性能完全发挥出来。

3. 给 V550 再配上 0037 版驱动。0037 版是 TNT 卡上市初期附带的,和 TNT2 用 0120 版驱动的性质类似,都是明显未彻底发掘显卡性能的版本。通过 0037 版驱动和 0120 版的性能对比,我们可以想象几个月后 V770 驱动比较完善时会是什么样子。

按原定计划,同时测试的还有 3dfx 的 Voodoo3/2000,不过我对这块"新产品"实在不敢恭维:别家的新显卡多少比老产品快或画面更漂亮,像 G100 到 G200、Riva128 到 TNT 皆是。3dfx 就奇怪了,从初步测试来看,他们的 V3/2000 或 V3/3000 竟然比上一代的 V2-SLI 慢了一点!画面也并无明显提高!加上时间紧迫,我干脆把这块"鸡肋"扔到了一边,V2-SLI 上去拼就可以了。

由于是新产品评测,我没有进行超频测试,如果没有特别说明,所有参测卡都是工作在其额定频率下的,即:

	芯片频率	显存频率
Voodoo2/SLI	90MHz	90MHz
V550(TNT)	90MHz	110MHz
V770(TNT2)	125MHz	150MHz

测试系统

为了有所对比,我用了两套系统:PⅡ450MHz/升技 Abit 的 BH6(BX 芯片组)主板/256MB 的 100MHz 内存/SB Live!声卡/昆腾 8 代 8.4GB 硬盘/BIOS 中的[AGP Texture Size]设置为 128MB/SDRAM 的 CAS 一律为 2/操作系统用 Windows98/关闭除 Explore 外所有应用程序/桌面分辨率为 1280×1024×32bit 色/85Hz 刷新率/显示同步刷新调为[OFF]。

另一套系统为大众配制:C300A 不超频(适合 PⅡ233MHz 或 PⅡ266MHz 用户参考),64MB 的 100MHz 内存,其他部分同上。

大家知道,TNT2 系列芯片有 3 种工作频率:125MHz、150MHz 和 166MHz(编者:也有说 183MHz),并且随芯片速度提高,厂商需要使显存速度相应增加(具体哪种频率的 TNT2 卡叫什么代号,您现在不必关心,无所谓的事)。帝盟估计会推出一种特殊的 TNT2 显示卡(选用 166MHz 的 TNT2),使芯片运行在 175MHz,显存运行在 200MHz 的 V770(200MHz 显存可是 5ns 的 SDRAM),再加上 TNT2 的一些新技术,这样会比现在的 TNT 快一倍以上。而我拿到的这块 V770 样卡用了 6ns 的 SDRAM 共 32MB,150MHz 频率,芯片频率为 125MHz。也就是说,这是 TNT2 家族中相对比较慢的一款。不过我可以提前告诉您,即使这样的 TNT2 在综合性能上也不输于最快的 Voodoo3!

不信?那您就看接下来的具体测试吧!

3D 性能测试

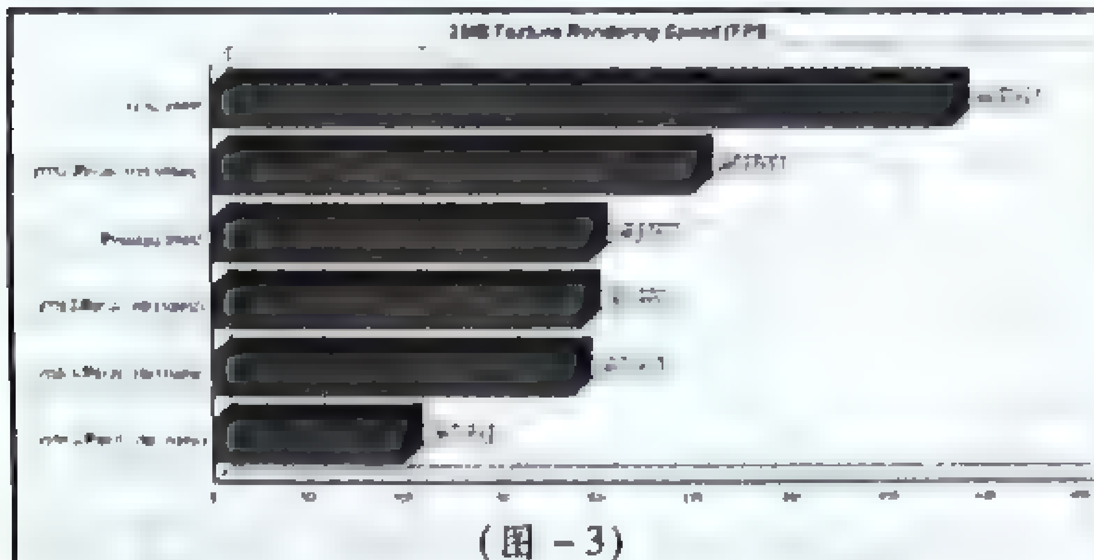
开门见山!先跑《3Dmark 99 MAX》(1.01 版)。分辨率用 800×600×16bit 色深/16bit 的 Z-Buffer。Voodoo2 和 TNT 同为 85Hz 刷新率。为什么不用 32bit 色和 24bit 的 Z-Buffer 呢?因为"不争气"的 3dfx 只给 Voodoo2 和 Voodoo3 设计了 16bit!所以必须用同样的设置来测试才公平。其中 V770 有两个得分:一个是在额定频率时测试

的结果，另一个是我把它降频的结果（芯片：90MHz，显存：110MHz），目的是为了和同频率的V550(TNT)进行对比，以此分析TNT2与TNT在芯片开发及设计方面的进步。

众所周知，《3Dmark 99 MAX》的得分是由很多单项测试结果取平均值累加得来的。上述这些卡在其中很多细节评测中，结果会有很大差距。如果像其他评测一样，只把综合得分简单列出，实在无法反映显卡的真正实力到底在哪方面，而如果敷衍了事也实在对不住读者，所以我觉得有必要先用单项测试来比较。

■ 纹理贴图速度测试：

测试1：2MB贴图速度。在这项测试中，Voodoo2的SLI明显占上风，V770排第2，单Voodoo2和V550及被降频的V770得分相差不远，基本处于同一档次，而使用较早的0037版驱动V550表现最差！！具体请看这里(图-3)。



（图-3）

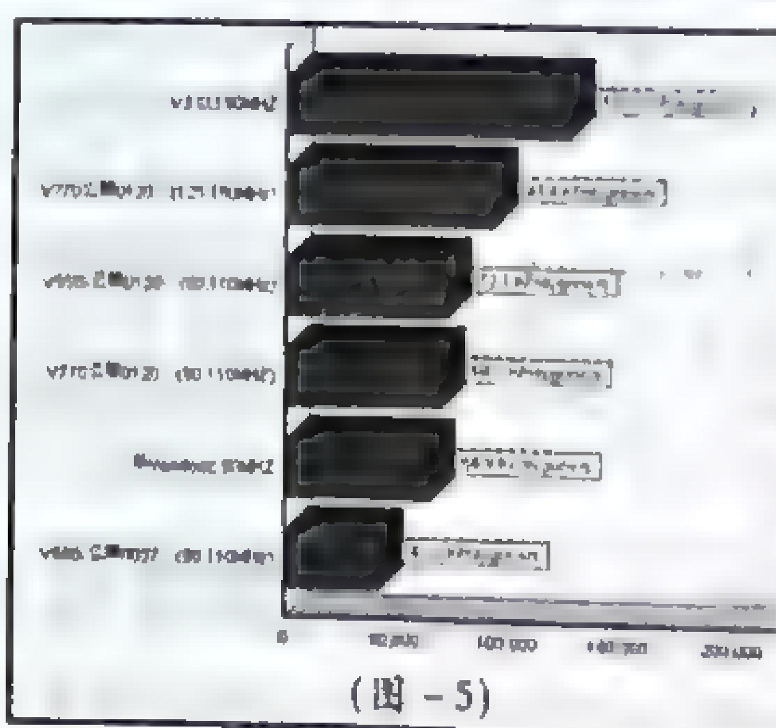
测试2：16MB帖图速度。列出结果之前，请朋友们先随我看，V2-SLI有24MB显存（虽然是很慢的EDO RAM），V550有16MB(运行于110MHz的SDRAM)，而V770(样卡)的显存高达32MB(150MHz SDRAM)，这么多“酷”卡只运行2MB的贴图测试实在是太“对不住”它们了，所以接下来我又测试了16MB纹理贴图速度。呵呵！看来这下Voodoo2的情况就不妙了，它比TNT系列慢了老大一块(哎！谁昏倒了……)。这点需要做一下解释。测试用的两块Voodoo2都配备了12MB显存，其中4MB用于帧缓冲，8MB用于纹理贴图。当双Voodoo2工作时可以有16MB的显存用于纹理贴图（当然一块负责单行，一块负责双行），所以对V2-SLI来说，用16MB的材质测试应该不算很“过份”。而V550和V770都有高频率且高速的SDRAM显存，并且在此时还可以充分发挥出AGP2×优势，所以得分相差这么多也就不足为奇了！还有一点应该看出，在16MB贴图测试中，12MB的V2和24MB的V2-SLI得分均为5.6fps，这不但说明低速的EDO RAM会带来多边形处理上的瓶颈，而且Voodoo2对大量纹理贴图的综合处理速度到现在已经快不行了。

（图-4）

从最终结果可以看出，V770像预期的那样取得了最高分数。同时也可以看出：当V770和V550运行在相同频率时（芯片90MHz，显存110MHz），V770的贴图速度比V550提高了大约30.3%，笔者认为这主要归功于TNT2在芯片技术上的进步。16MB纹理贴图的对比请看这里(图-4)。

■ 像素填充速度测试：

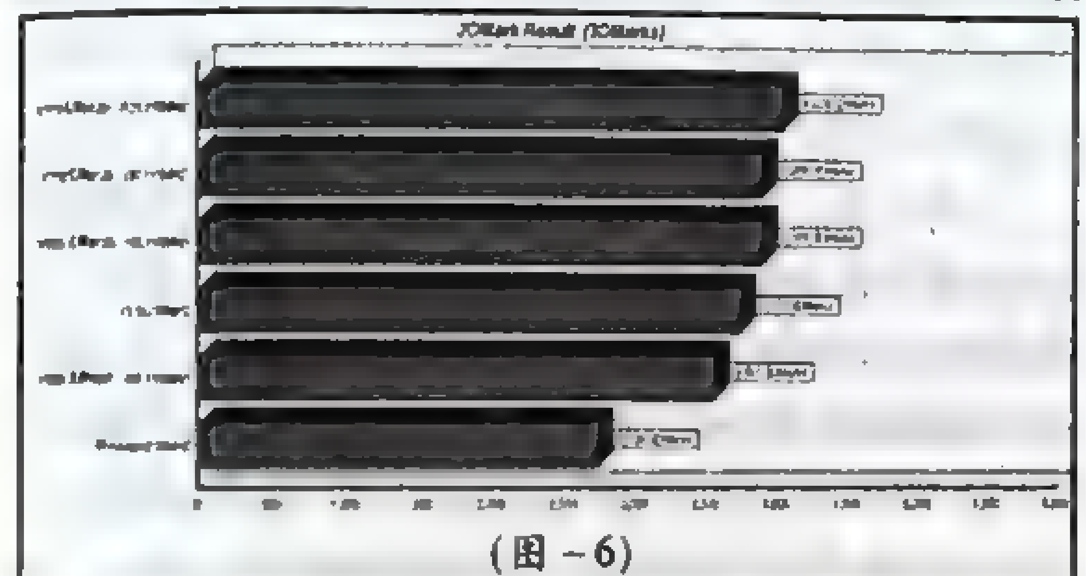
在很多单项测试中，V2-SLI在像素填充率方面的表现总是最佳，这是因为两块Voodoo2卡同时工作在90MHz上的结果，此时像素填充效率其高。另外，芯片时钟频率对像素填充速度有不小的影响。而单Voodoo2和V550都是以单一芯片运行在90MHz上，所以要比两块Voodoo2一起跑90MHz慢。V770的芯片运行在125MHz时比单V2和V550的90MHz快，不过比V2-SLI的90MHz×2慢一些。在此项测试中，降频运行在90MHz的V770效果不理想，得分同V550处于一条线上，我认为这要“归咎于”我用的这个很“烂”的驱动。运行项目为《3D Mark 99 MAX》像素填充率测试中最复杂的一项[1000Pixel/Strips]（单位：KPolygons/S），具体结果请看这里（图-5）。



（图-5）

■ 《3Dmark 99 MAX》的综合评测：

在所有测试中，时而Voodoo2-SLI技高一筹，时而TNT系列凯歌高奏，因此在最后的《3Dmark 99 MAX》综合测试上，除了单块V2和使用较老0037版驱动的V550表现不理想外，其他大致相当。至于哪项是V2好，哪项是TNT系列好，我不一一赘述，但在实际游戏运行中什么更重要呢？纹理贴图的速度和像素填充的速度都很重要（费话！！）



（图-6）

在玩某个GAME时，上述两个主要性能是依此有序进行的，哪一步跟不上都会产生瓶颈，此时游戏帧数下降也就在所难免了。所以在下面的游戏测试中你会发现V770与V2-SLI的速度差不太多，而单V2和V550就要明显低一档了。《3Dmark 99 MAX》的综合得分请看这里(图-6)。

■ 《3Dmark 99 MAX》测试小结：

首先，最快的V770即使用现有的TNT公版驱动也得到了4029分的好成绩，这说明TNT2芯片本身的强劲；最慢的肯定是Voodoo2了，这点无须解释。比单V2高一档的是使用0037版驱动的V550，这再次证明了一个老观点：同样的显卡使用最新驱动和较老驱动，性能会有明显改观。根据这点您再猜猜，如果把V770的芯片提高到175MHz，显存提到200MHz，并更新几次驱动程序，那时的V770表现会怎样呢？请大家记住，上面显示的结果，使用比较成熟驱动的V550、单Voodoo2及Voodoo2-SLI已经成基本达到它们的最终性能了，日后可发掘的潜力不太大了，不会再因升级驱动带来特别明显的提升（当然升级CPU、内存等还会适当提高）；但V770不同，它目前甚至没有一个属于自己的正式版驱动，日后提升的余地还有很多。

■ 《Quake Ⅱ》的测试：

首先用较复杂的“Massive1”作测试地图，对比参测卡的常规3D处理能力。测试中没有使用640×480象素的分辨率，因为对这一代3D卡来说，该分辨率已经失去意义。在《Quake Ⅱ》的所有DEMO中，V550如果配0037版驱动，无法正常运行，所以没有测试。在分辨率为1024×768象素时，单Voodoo2只有4MB帧缓存可用，所以没有成绩。单V2和V2-SLI都不支持32bit色渲染和24bit的Z-Buffer，也没有成绩，所以这时只有Riva TNT兄弟两个在对比。

测试1：Massive1场景，800×600×85Hz，16bit色，16bit的Z-Buffer。

结果如下：Diamond Viper V770-1：63.4fps；Diamond Viper V770-2：56.2fps(芯片降低为90MHz，显存降低为110MHz，简称90/110，下同；Diamond Viper V550：56.7fps；Voodoo2-SLI：77.8fps；Voodoo2：55.4fps

测试2：Massive1场景，1024×768×85Hz，16bit色，16bit的Z-Buffer。

结果如下：Diamond Viper V770：50.6fps；Diamond Viper V770：40.5fps(90/110)；Diamond Viper V550：40.2fps；Voodoo2-SLI：68.3fps；Voodoo2：不支持1024×768象素

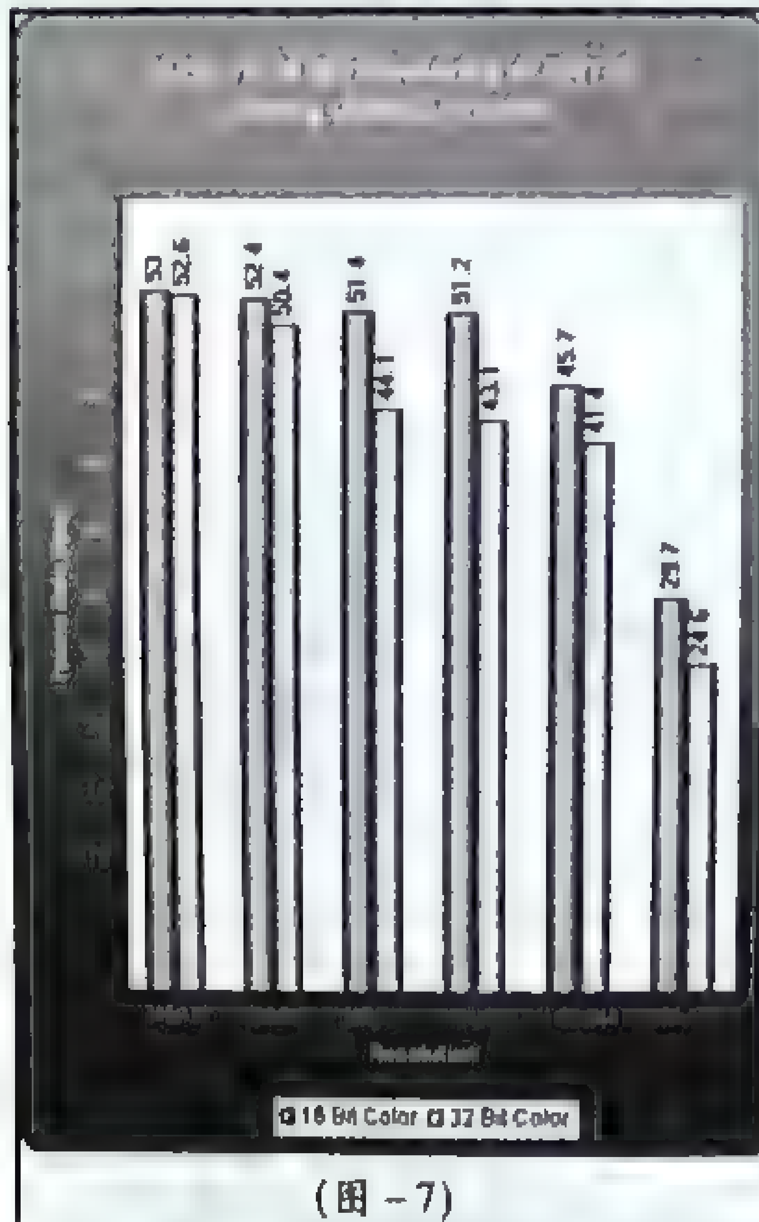
大家会发现：V2-SLI是上述两个项目的胜利者，800×600象素时它比V770快22.7%，比V550约快37.2%。至于V550和单Voodoo2得分很接近是正常现象，芯片均工作在90MHz，而且都是能够在单周期内完成多重帖图的显示卡。不考虑超频性能，我对V2和TNT在《Quake Ⅱ》测试中的评价是一样的。芯片125MHz，显存150MHz的V770比V550有不少提高，但这些提高基本是因为时钟频率不同的结果。而降低频率的V770暂时没有更大优势，未能体现出TNT2的进步，原因很简单：我给它用的是根本就是TNT的驱动，频率相同时性能当然相近了！！

测试3：Massive1场景，1024×768×85Hz，32bit色，24bit的Z-Buffer。这里主要比较32bit色和16bit色下，TNT和TNT2的速度，并且是额定频率的测试。Voodoo系列不能支持32bit色和24bit的Z-Buffer，无需列出。我也

没有对 V770 进行降频，因为对于《Quake Ⅱ》的测试来说已经没有必要。

结果如下： Diamond Viper V770－16bit：50.6fps；Diamond Viper V770－32bit：38.2fps；Diamond Viper V550－16bit：40.2fps；Diamond Viper V550－32bit：30.6fps

很明显，当分辨率提高到 1024×768×32bit 时，V770 的速度从 50.6fps 一下跌到了 38.2fps，V550 从 40.2fps 落到了 30.6fps，降幅均超过了 30%，这是一个不成比例的下降！在较高分辨率下，这对 GAME 发烧友来说是不值得的。请大家注意，画面颜色从 16bit 提高到 32bit 时，视觉效果的提升绝对不会像从 8bit(256 色)提高到 16bit 时那么明显，对于 Roc 很“挑剔”的眼睛而言，32bit 和 16bit 的差距也只能形容为：“有一些变化”或“可以察觉出来”。



(图－7)

但是如果您用 TNT2 去玩 800×600 象素或更低分辨率，那么我还是推荐您用 32bit 色，因为对于较低分辨率来说，32bit 带来的速度降低并不明显。对于《Quake Ⅱ》的另一个地图 Crusher.dm2 的测试请看这里(图－7)。瞧，640×480 象素和 800×600×32bit 的速度还可以吧！

需要说明的是：测试 32bit 色的效果主要是为了分析此时 TNT2 的 3D 能力，不强调 32bit 在高分辨率下的画面效果有多么大的提高，也更不是从技术角度讥讽 3dfx 的产品没有 32bit 渲染能力，诸位看官请各自理解吧！

测试 4： 大量贴图效果。Mon2 场景，1024×768×85Hz，16bit 色，16bit 的 Z－Buffer。

结果如下：Diamond Viper V770：63.1fps；Diamond Viper V550：50.1fps；Voodoo2－SLI：21.9 fps；Voodoo2：不支持 1024×768 象素分辨率

测试 5： Mon2 场景，1024×768×85Hz×32bit 色×24bit 的 Z－Buffer

结果如下：Diamond Viper V770：44.8fps；Diamond Viper V550：32.1fps；Voodoo2－SLI：不支持 32bit 色；Voodoo2：不支持 1024×768×32bit 色

就像上面《3D Mark 99 Max》的 16MB 贴图测试结果一样，到了大量贴图时，Voodoo2 的速度就会慢得不可思议。1024×768 象素时，V770 竟然比 V2－SLI 快了近 3 倍，V550 也可以比 V2－SLI 快两倍多。其实这个 Mon2 场景和上面的 16MB 贴图还不能算 Voodoo2“死”得最惨的时候，《3DMark 99 MAX》中还有一个高达 32MB 贴图的东东用来测试，而《Quake Ⅱ》中也有一个比 Mon2 大得多的演示动画：One.dm2。如果加上它们嘛……嘿嘿！不过，我想各大游戏厂商不会在短时间内推出如此大量贴图的游戏，所以我没把测试结果列出

也许有朋友会问：现在实际运行游戏时怎么没感觉有这么大差距呢？原因很简单，现在的游戏所用贴图容量不是很大。但从发展趋势来看应该是越来越大，因为游戏开发商之间也有激烈竞争，为了取得更好的视觉效果取悦玩家们，必然在游戏中会使用越来越大的贴图，对显存要求也越高。显卡上的显存是不可能无限制随游戏贴图数量增加的，其中既有成本因素又有技术因素。（您猜想一下：配上 128MB 的显示卡要卖多少 RMB 呢？显存模块该如何封装呢？它绝对不是用“芯片＋128MB SDRAM 内存”就能搞定的！）在这种情况下，nVIDIA、Matrox、S3、3Dlabs 和 ATi 等厂商都开始积极响应 Intel 的 AGP 规范，纷纷开发具备 AGP 能力的芯片或显卡，并从开始的 AGP1×到现在流行的 AGP2×，且 AGP4×时代也不再遥远，像我手中的 V770(TNT2)和马上要来临的MGA－G400 就是兼容 AGP4×的显示卡，只可惜现在的BX 芯片组主板还无法支持 AGP4×模式。而对 3dfx 的支持者来说，更不幸的是 Voodoo2－SLI 的继承人—Voodoo3 仍然不支持 AGP 纹理，哎……真不知 3dfx 是怎么想的。关于 Voodoo3 的技术细节和分析我下期再和您细说。AGP 是未来的发展方向，因为它真正提供了一种廉价的解决方案，这里的几项测试中，Voodoo2 的失败很大程度上“得益于”没有

AGP 能力了

■ TNT2 在较低配置下的运行

对于 Voodoo、Riva128 那一代显卡来说，PMMX200 基本就够用了；但对于单 Voodoo2、TNT(90MHz)这一代卡来讲，您最好要有个 PⅡ300MHz 以上的 CPU！还在使 PMMX 级 CPU 的朋友为了痛快地用 V2－SLI、V3 或 TNT2 的话，吐血升级一下是不可避免的。对于使用 PⅡ233MHz/266MHz 或不易超频的赛扬那一类用户来说，再次升级似乎有些……

为了照顾到这样的朋友，我又用没有超频的赛扬 300A 来运行了几个 DEMO，它的 FPU 处理能力大致同 PⅡ291MHz 或 PⅡ300MHz，虽然不很理想，但也不至像 PMMX 那么差。

把上述测试系统变为：赛扬 300A/64MB 内存 华硕 P2B(BX 芯片组)主板/其他配置不变。

测试 1：《Quake Ⅱ》DEMO1，640×480×16bit×85HZ。PⅡ450MHz 时：Diamond Viper V770：85.1fps；Voodoo2－SLI：109.1fps；

赛扬 300A 时：Diamond Viper V770：55.2fps；Voodoo2－SLI：71.9 fps

测试 2： CPU 由 PⅡ450MHz 改为 C300A，内存由 256MB 降为 64MB 时，V770 和 V2－SLI 速度下降百分比的对比图(越低越好)：

Diamond Viper V770 降低：54.2%

Voodoo2－SLI 降低：51.7%

TNT2 下降很明显，比 V2－SLI 降幅略多，从侧面说明一个问题：想充分发挥 TNT2 这一代显卡的威力必须使用极快的处理器和更大的内存。在这一点上，我认为通过升级 TNT2 的驱动不会带来明显改观，毕竟 Voodoo2 是 97 年产品，3dfx 当时也想到了这个问题，所以对低端系统做了不错的优化。对于不少用户来说，现有系统会对 TNT2 的性能发挥产生瓶颈，但几个月后 TNT2 降价时 PⅢ价格会再合理些，而且还有赛扬 466MHz(外加超频）这种廉价选择方案。当然现在使用的 PⅡ450MHz 是否可以发挥出 TNT2 的全部特长呢？答案是“否”，最多只能说：“效能发挥比 C300A 好得多”。

桌面 2D 性能

TNT2 没有在这方面取得重大突破，毕竟现有高档显卡 2D 能力几乎被开发到了极限。如果从芯片本身的角度分析，TNT2 的 2D 速度同 TNT 和 Banshee 等上一代优秀 2D 加速芯片是处于同一档次，至少我没有明显感觉出 V770 比 V550 快很多。在接下来的《Final Reaiity 》(1.01)的 2D 测试中，V770 得分比 V550 偶有微弱提高，应归于 32MB 得 150MHz 显存而不是芯片的作用。有一点可以肯定，同现有 0120 版驱动相比，通过升级 Drivers 不会使 TNT2 在 2D 效能上有明显提高。所以这次没用 0037 版驱动测试 V550，也没有把 V770 降低频率测试 2D 效能。Voodoo2 由于没有 2D 处理能力，当然不必测试了。

测试：《Final Reaiity》(1.01)2D 性能对比。

■ 2D Images Processing：

Diamond Viper V770：5.14 Reality Marks

Diamond Viper V550：5.10 Reality Marks

■ 2D Transfer：

Diamond Viper V770：71.48 Mbytes/s

Diamond Viper V550：73.09 Mbytes/s

■ Radial bler：

Diamond Viper V770：47.52 Images/s

Diamond Viper V550：47.29 Images/s

■ Chaos zoomer：

Diamond Viper V770：76.22 Images/s

Diamond Viper V550：75.11 Images/s

关于 OpenGL 性能

这一点 nVIDIA 比 3dfx 做得好。随新产品总会有让人满意的 OpenGL ICD 推出。3dfx 到现在仍然没有给 Voodoo Banshee 推出 OpenGL 驱动，而作为子卡形式的 Voodoo Ⅰ、Ⅱ更不可能支持 OpenGL(给游戏用的是 MiniGL)。照此来想，Voodoo3 全面上市时能否支持 OpenGL 也是个未知数！对于那些既是游戏玩家又要兼顾 3D 工作设计的人来说，3dfx 的产品恐怕要继续令您失望。

因时间仓促，我没有来的及测试 WindowsNT 4.0 下的 TNT2 驱动，所以干脆在 Windows98 下运行了《3D Studio

MAX)(2.5)。选择 OpenGL 加速，在使用 0120 公版驱动时，感觉 V770 和 V550 速度没什么差别，至于以后的 OpenGL ICD 会有多少提高就看 nVIDIA 的开发水准了

(注：这里指的 OpenGL 是图形工作领域的高档 API，不是《Quake Ⅱ》类 OpenGL 游戏

几句闲话

TNT2 是新产品，对厂商的“自吹自擂”也应该简单报告一下。

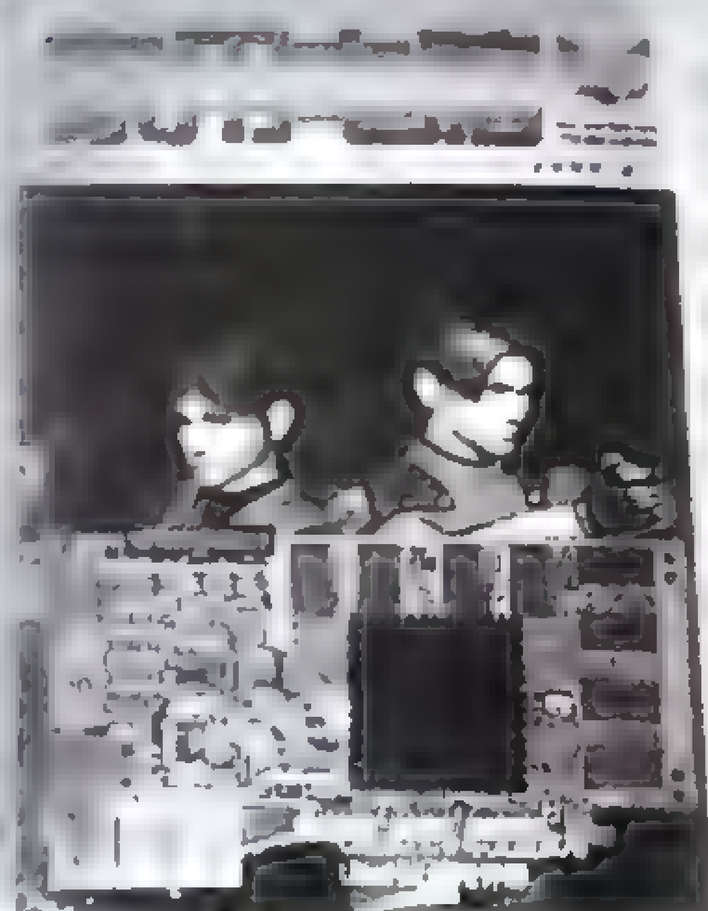
TNT2 的官方技术资料：根据 nVIDIA 公布的最新消息，TNT2 的像素填充率和三角形生成率为 1000 万和 3.5亿(号称而已)！这是第一种能每秒处理 1000 万多边形的显示芯片。TNT2 的工作频率由 TNT 的 90MHz 提高到125MHz～166MHz(帝盟还有一种 175MHz 的 V770)。TNT2 使用 24bit 的 Z 轴缓冲进行 32 位渲染，相对于 TNT 的 16 位 Z 轴缓冲 32 位渲染而言，TNT2 的画面效果(理论上)会比 TNT 有“极大”提高。TNT2 还新增了一种被称为“单像素透视修正纹理映射”功能，能针对单个像素计算，贴图效果会更好(可惜我感觉画面提高不很明显，反正全是他们自己说的，我只是简单报告给您)。TNT2 还对 DVD 软解压进行了优化，支持 MPEG Ⅱ解码的动态补偿功能……好了，说多了您该烦了，只需记住这句话，“厂商的自我宣传不可不信，但不可全信！”。

TNT2 带有 300MHz 的 RAMDAC，可以支持高达 2048×1536 象素的分辨率(60Hz)，32bit 色下可以支持 1920×1200 象素的分辨率(85Hz)。对于高级用户来说，TNT2 也支持数字平板显示接口……(您的显示器能有 2048×1536 的分辨率吗？)

最终总结及前景预测

在开始的 2MB 贴图速度测试中，工作在芯片 90MHz 和显存 110MHz 的 V550，使用驱动从 0037 版提高到0120 版时，速度提高了 88%；在 16MB 贴图速度测试中，上述前提下又提高了 33.6%，而测试像素填充速度的 1000Pixel/Strips 则提高了 71.7%……

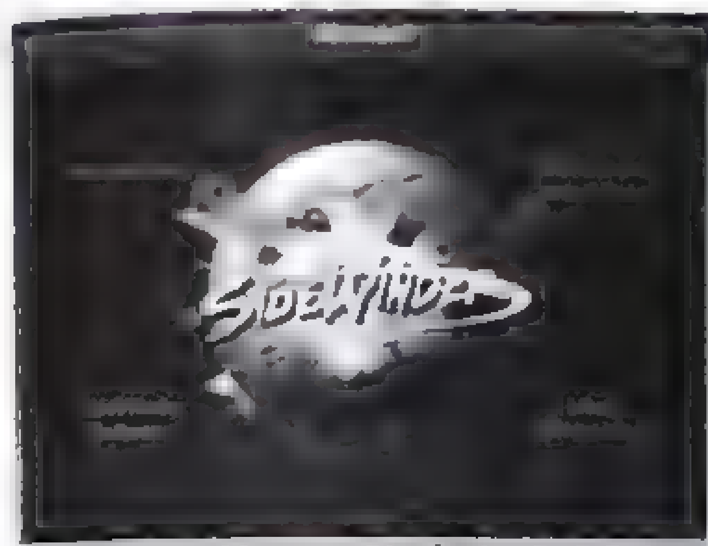
卡还是那块 V550，时钟频率也一模一样，如此大的效能提高完全是由驱动升级所带来的。那么几个月后 TNT2 有了完善的驱动时，性能会比现在提高多少呢？2MB 贴图负担小，提升大；16MB 贴图负担重，提升也达到 33.6%。还有一点请记住：TNT2 支持 AGP4×，在即将来临的下一代 AGP4×主板上还可以继续发挥作用，尤其是大量贴图的速度。所以我们有理由相信，一段时间后，在 TNT2全面上市及价格开始下滑时，它的速度比现在至少要有30%以上的提高。不过这仅仅是根据 V550 的提升情况来推理，而且只是我暂时保守的估计，到时实际的速度提升可能会更大


(看看 TNT2 的大小吧)

不过对于 3dfx 的 Voodoo2－SLI 及将要来临的 Voodoo3 来说，我个人的看法：它基本到头了，通过升级驱动也不会有明显提高。因为 3dfx 每次推出新产品都是“换汤不换药”，表面看似强大，实际确……！(关于 3dfx 和 Voodoo3 的话题，Roc 下期和您细侃。)再从芯片本身来看，低价位的 V3/2000 和 V3/3000，3D 性能将不同幅度略低于 V2－SLI；而作为 V3 系列最快的 V3/3500 的性能基本上和 V2－SLI 处于同一档次，并且和 V1、V2 系列一样不支持 AGP 纹理和 32bit 色。我们假设 V3/3500 速度不错，但价格相比 TNT2 中最强劲的 166MHz 来说却没有任何优势—毕竟 V3/3500 的芯片要工作在 183MHz，生产难度和成本等诸多因素都会令 3dfx 头疼。

最后有一点是可以肯定的，Riva TNT2 在有了完善的驱动时，即使芯片工作在 125MHz，它的最终性能也将达到或超过 Voodoo2－SLI。照此推理它可以超过 Voodoo3/2000 和 Voodoo3/3000。那么我们可以再进一步想想：当 TNT2 的芯片时钟频率提高到 166MHz 或更高时又会怎样呢？

答案只有一个：“3dfx 的 Voodoo3 是最快的显示卡”这句话将成为历史！



微软力回馈赛车方向盘

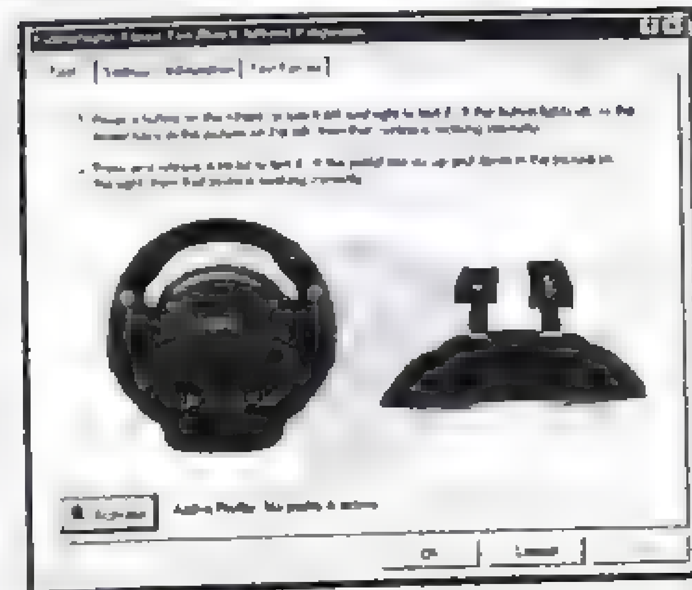
■编译/启明星·朱晓恩 张莉

初步感受

自从得知微软将把 Microsoft Sidewinder(编者，以下简称 MS)Force Feedback Wheel 推向市场的消息，我就非常渴望能够拥有它。现在我已经将它翻来覆去地把玩了几遍。黑色的 Microsoft Sidewinder 商标、非常平滑的线条，这个赛车方向盘的设计看上去很完美。另一方面，对这样的产品大肆作广告宣传并不是个好主意。因为买一个赛车方向盘或其他此类高价位外围设备并不象买一个键盘那么简单。这些力回馈游戏控制器的价格一般为 200 美元左右，在游戏市场上可以算是比较昂贵的部件，所以在决定掏破口袋买下它之前，肯定要先细细研究一番。Microsoft 已经尽力保证这是一项物有所值的游戏投资。

拥有 MS 力回馈赛车方向盘，意味着你得到了市场上设计最好、力回馈效果非常棒的赛车方向盘之一。当我第一次坐在这个赛车方向盘前，体会到一种前所未有的舒适感，很少有游戏控制器能带给我如此棒的体验。优美的造型、触手可及的按钮和变速档、舒适的手柄和赛车方向盘角度，一切的一切这个赛车方向盘完美得让你无可挑剔。

赛车方向盘的制作以人体工学为基础，MS 的工程师一向以方向盘、按钮和踏板的设计合理而著称，这个赛车方向盘自然也是呕心沥血的结晶。同时 MS 力回馈赛车方向盘也是我所体验的视觉效果最棒的赛车方向盘。圆滑的曲线和难以置信的效能，让你怀疑它似乎只会在梦中出现，而不应该出现在现实生活中。相信当你的亲朋好友使用这个赛车方向盘时，你一定会听到他们连连的赞叹声。

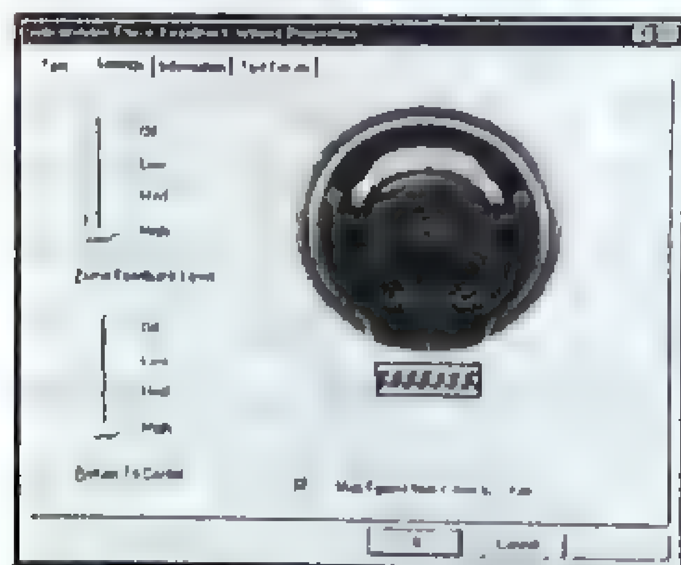


Microsoft 的 Sidewinder 力回馈赛车方向盘非常紧凑，可以轻而易举地装在最拥挤最杂乱的桌面上。它的底座单元是我见到的同类方向盘中最小的一个，但其中包含了所有需要用到的东西。在 F1 类赛车中，其方向盘也算是比较小的一种，依此类推它的方向盘按钮和挂档按钮设计也遵循这个规则。在转盘的前方有 6 个可编程按钮(一边 3 个)，在方向盘下方还有两个大按钮，便于用指尖操作。这几个按钮的功能几乎与所有游戏设置都不谋而合。但如果你是一个喜欢自动传送或自动换档变速的人，那可以使用赛车方向盘后面的两个默认变速档按钮，依自己的喜好来设置。在诸如《洲际风暴 76》之类的游戏中，我喜欢使用它们作为我的基本武器发射按钮。或者你也可以预先设置好踏板，使用它们来加速或刹车。赛车方向盘的力回馈效果通过一个数字光学追踪系统来传送，并通过使用 25MHz 的震动器和一系列物理传动装置来传递给赛车方向盘。Microsoft 宣称它的力回馈马达十分安静，而事实也确实如此。传动装置本身使用时会发出一些嗡嗡声，但听不到马达发出的声音。

方向盘中间的大发光按钮设计

也是这个赛车方向盘的几大优点之一。它可以用来开启或关闭力回馈效果。按下按钮，转换力回馈模式，按钮上有一个闪亮的 [Force] 区，通过它你可以知道当前赛车方向盘所处的状态。对于那些力回馈游戏迷们来说，关闭力回馈效果可能无法玩得尽兴，但如果一夜之间你尝试了大量的手臂扭曲动作后，Microsoft 至少可以让你轻易的关闭力回馈效果而休息一下。

MS 力回馈赛车方向盘的踏板底座是完全根据赛车系统标准来设计的。在坚固的底座上有两个橡胶控制踏板。它是踏板的固定装置，并不是用来放置你左脚的。另外赛车方向



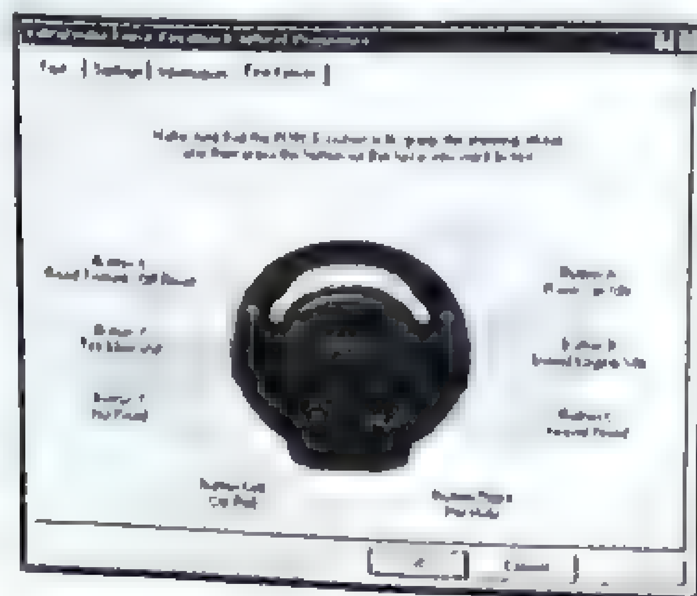
盘没有象游戏操纵杆那样的 D-PAD，而且它无法兼作游戏手柄来使用——实际上在我看来也确实没有这个必要，但对于一些人来说也许这一点很重要，所以我提出这一点，请大家注意。

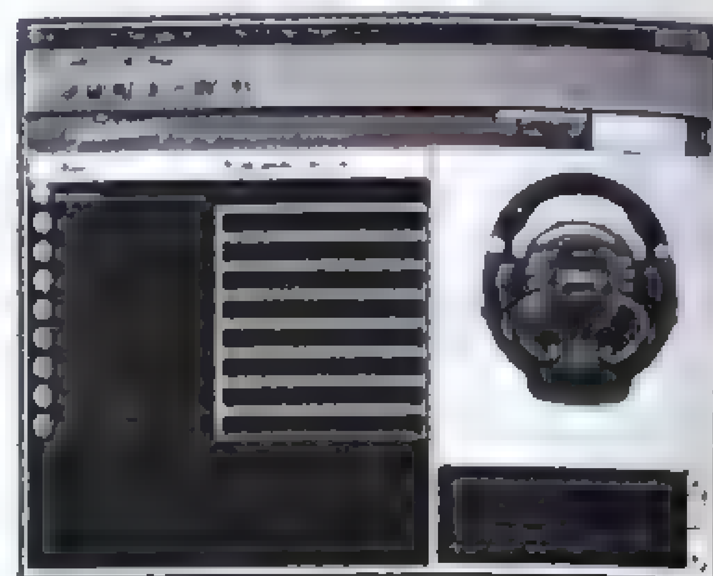
安装过程

安装 MS 力回馈赛车方向盘超乎寻常地简单。特别是如果以前你安装过其它一些赛车装置时——相信那多少会碰到一些小问题。赛车方向盘底座压缩得非常好，可以安装在任何甚至是那些非常拥挤的桌面上。在我放置了一台 19 寸显示器后，已经很拥挤的桌面情况更加"恶化"，余下的空间小得可怜。即使这样，我还是能轻松将赛车方向盘底座装到桌面上，除了键盘外，桌面上其它东西的位置都没有改变。底座使用一个螺丝来固定，它有一个方便的、功能性的快速释放/翻转/锁定机械装置，这可以用来快速关闭和启动赛车方向盘。这个锁定机械装置便于在桌面上建立赛车方向盘的快捷方式并迅速进入锁定状态。想起以前我的桌面控制器带来的麻烦，至今仍心有余悸。感谢上帝，MS 赛车方向盘完美的设计让安装和拆卸都变得非常简单。

简而言之，你只要将 MS 赛车方向盘插头直接插入声卡的游戏端口即可。我本来以为要使用 USB 或并口连接器，但 Microsoft 考虑到许多人还是使用传统的游戏端口，所以它没有采用 USB。而其它力回馈控制器（例如 Logitech Wingman Force）则同时提供 USB 和并口连接器，我还是比较偏向于使用游戏端口。因为这不仅让安装变得非常简单，而且你可以用上已有的各种加长电缆线或数字式插孔。使用游戏端口也可以将 MS 力回馈赛车方向盘面向最广大的用户。这可谓是微软的明智举措。但这同时也意味着如果你只能用 USB 连接器，将无法使用 MS 赛车方向盘。

力回馈赛车方向盘有 3 根独立的





电缆线。第一根是电源线和电压适配器，电压适配器插头非常大，我只能重新安排电源插座以便为它腾出空间来。随着电脑硬件变得越来越小，真不明白为什么这个讨厌的东西却变得越来越大。第二条电缆线通过一个 PS/2 型的插座将方向盘与踏板底座连接在一起。最后一根电缆线则是游戏端口连接器，长达 7 英尺，可以轻易地与我的电脑相连。虽然踏板和游戏端口连接器的安装都非常简单，但也给我带来了一些小麻烦：它们都顽固地附着在各自原件底部，无法轻易地移动，我倾向于按照自己的意思移开或重新安置这些连接器。

Microsoft 的安装软件运行非常好，当我将驱动 CD 插入光驱后，赛车就开始奔跑了。Microsoft 还包含了一个非常不错的应用程序，它可以用来测试一些基本的力回馈效果，同时允许你随意编辑和调整这些设置。进行重新设置时要注意，如果你将力回馈效果设置得比较高，确实能得到一些非常有益于健康的力回馈感应锻炼，让你大显身手。但在过高的设置下，如果你集中精力于道路上而突然撞到挡土墙或小桥的栏杆而弹起时，可能会扭伤胳膊。

最低系统要求

Pentium 90 或更快的微处理器/Microsoft Windows 95 或 Windows 98操作系统/16MB 的 RAM/25MB 可用硬盘空间（建议为安装再留 15MB 硬盘空间）/4 倍速或更快的 CD-ROM 驱动器/支持 Super VGA256 色的监视器/与 Sound Blaster 兼容的声卡，具有游戏端口或 MIDI 端口/DirectX 5.0 或更新的版本/鼠标或兼容性设备/SideWinder 游戏控制器软件 3.02/Internet Explorer 3.0a 或更新的版本/Netscape Navigator 3.0 或更新的版本。

性能表现

Microsoft Sidewinder 力回馈赛车方向盘的力回馈设计是建立在传动装置基础上，而并非沿用其它力回馈赛车方向盘和操纵杆上的传动带驱动机械装置设计方式。这种设计具有一定的优点但也相应地有不足。我发现使用传动装置的控制器，力回馈效果稍微轻一些，这样在你开车时感觉会自然一些，传动带驱动控制器在转弯时感觉稍差，MS 力回馈赛车方向盘则非常突出了这个优点。虽然有时可能会伴随着一声轻微的噪响。当赛车方向盘马达正向某方向提高力回馈效果，而你此时却企图改变方向，才会出现那种响声。前面我曾提到过在开车时，赛



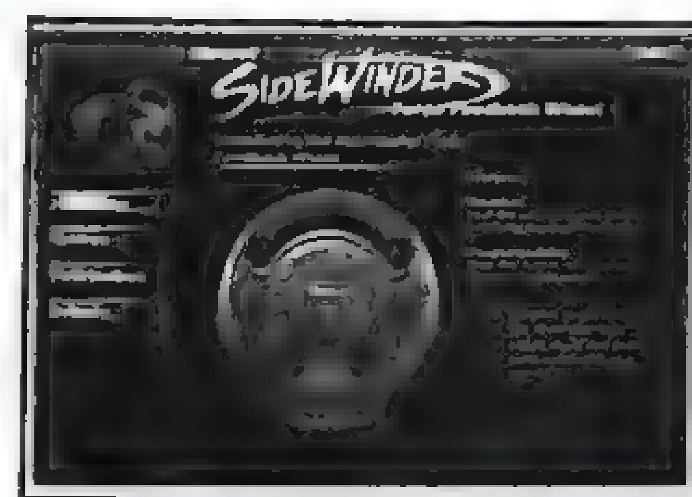
车方向盘可能会出现晃荡的趋势，或者会导致转向拖延的问题。但当我使用 MS 赛车方向盘后就没有再出现过上面的情况，当然也可能是以前我对赛车方向盘的拐弯范围掌握得不大好的缘故。MS 赛车方向盘的另一个优点是当你首次激活力回馈效果时，它会自动定中心。即使在玩游戏时，你也可以按 [Force] 钮来随时给赛车方向盘定中心。

方向盘设计的优劣，在整个驾驶过程中有决定性的作用。劣质手柄或不舒适的感觉都可能影响到力回馈效果。幸运的是 MS 力回馈赛车方向盘配备的是一个令人感觉很好而又功能



齐全的赛车方向盘。手柄部分是用触感良好并易于抓握的橡胶制成，赛车方向盘上的手指凹槽让你驾驶赛车的感觉更真实。从性能的角度上来说，微软已经超越了自我，其力回馈赛车方向盘的设计档次已提升到一个新的境界。

MS 赛车方向盘的踏板无法准确地用语言来描述，其它同类方向盘上也配有踏板，我并不知道它们之间有什么区别。虽然模样有点怪，但在玩游戏时，它的踏板确实很稳。为了证明这一点，我安装了《极品飞车 3》并连续玩了几个小时"，我的车在Lister 大道上疯狂行驶，Corvettes 的警察追赶着我，企图拦截。这确实是我有生以来玩得最刺激的一次游戏，几百



次的刹车、转动车身，拐了无数次弯后，我终于相信赛车方向盘和踏板都非常强健并且稳定。我是在硬木地板上进行测试的，如果你在地毯上（它是赛车踏板的克星）玩，可能效果不会这么好。

《极品飞车 Ⅲ》(Need for Speed 3)

现在让我们一起来看看在力回馈赛车方向盘上玩一些有名的赛车游戏效果如何。

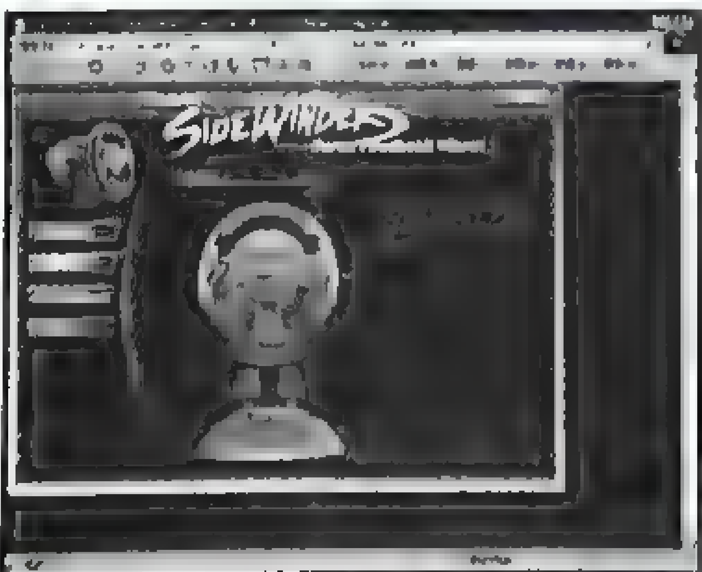
在尝试着玩这个游戏之前，我曾询问过微软的销售人员，他们的赛车方向盘是否适用于玩《Need for Speed 3》。他立即告诉我，用方向盘玩这个游戏，感觉会变得非常逼真，不尝试一下的话就太可惜了。在我马不停蹄地玩过之后，我打心眼儿里同意他的说法。事实正是如此，在我以后的 MS 力回馈赛车方向盘测试中，玩得最多的游戏就是《Need for Speed 3》。从法拉利引擎的轰轰声到 Austin Martin 圆润的轻轻启动声，每辆赛车的力回馈感觉都不一样。有 MS 力回馈赛车方向盘来玩《NFS3》，我觉得眼前的游戏天地更广阔了，我可以试着使用游戏中的每一辆赛车来夺冠。随着电子艺界游戏公司不断推出新款赛车游戏，相信这个游戏会经久不衰。如果只允许我选择一种游戏来测试力回馈赛车方向盘的话，毫无疑问，《Need for Speed 3》将是我的首选。

《疯狂大脚车 II》
(Monster Truck Madness 2)：

如果没有《NFS3》，《Monster Truck Madness 2》是我最喜欢的力回馈游戏。不停的扭动方向盘或是在颠簸的道路上行驶，追求完美的力回馈效果，这种感觉实在太棒了，我极力向各位玩家们推荐，不可不试。力回馈赛车方向盘模仿大型卡车的效果非常惟妙惟肖，对它来说《Monster Truck Madness 2》实在是小菜一碟，在游戏中的整体力回馈效果在 MS 赛车方向盘上得到充分体现，赛车经过标准桥及砂砾层的效果模仿得非常好。我也推荐大家用这个游戏来测试一下赛车方向盘，更重要的是，MS 赛车方向盘零售时捆绑这个游戏。

《Ultimate Race Pro》：

相对于其它赛车游戏来说，在《Ultimate Race Pro》的力回馈效果显得比较轻微。除非在游戏中你驶出赛道或是撞车，否则将无法感觉到力回馈的存在。《Ultimate Race Pro》中舒适的步调相对于《Monster Truck Madness 2》中疯狂的驾驶是一种很好的改变，使用 MS 力回馈赛车方向盘将给你带来无以伦比的享受。使用力回馈控制器后，我觉得我玩这个游戏的水平也得到很大的提高。



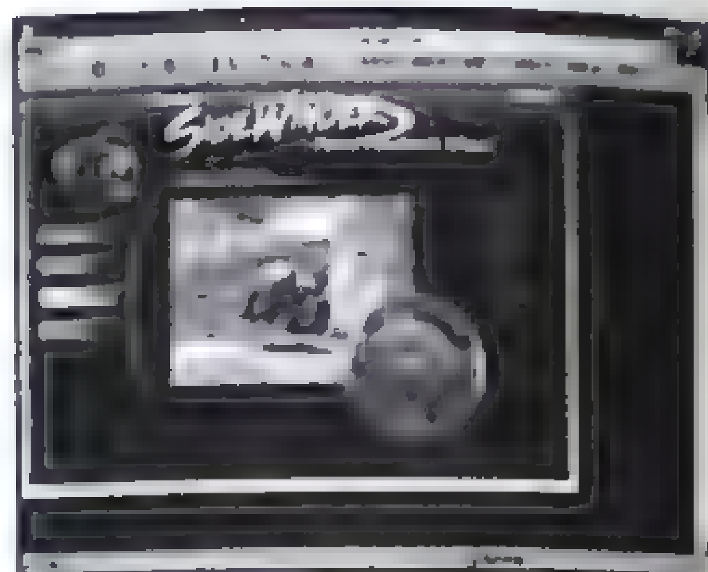
评 估

力回馈赛车方向盘所面临的形势还是很严峻的，特别是对那些对力回馈技术只有短时间兴趣的玩家们来说。MS 力回馈赛车方向盘的零售价为 199 美元，虽然它算是一个比较大型的产品，但在游戏控制器领域里它的价格还是很高。大部分情况下相信人们还是会选择一般方向盘，它在赛车游戏中也能享受很好的效果。再者说，如果说《Need for Speed 3》有暗示迹象的话，那就是新一代赛车游戏只会更多地利用力回馈技术，使你能最大程度地利用现有控制器。如果现在让我购买一个新牌子赛车控制器，我会认真考虑一下要购买一个有力回馈效果的，特别当你是一个狂热的《Need for Speed 3》的爱好者更应如此

MS 赛车方向盘捆绑游戏非常精彩，包括完整版《Monster Truck Madness 2》和《CART Precision Racing》。两个都是 Microsoft 公司制作的，而且都是力回馈技术最好的展示例子。

兼容性/可靠性

在余下的一个月左右，我选出一些令人血液沸腾的游戏片断并用它们来测试 MS 力回馈赛车方向盘。当使用它在《Need for Speed 2》中的马拉松片段跑了几遍后，我相信这个赛车方向盘在该领域会成为比较抢手的产品。虽然它使用的只是塑胶材料，但方向盘和踏板工作得都非常好，无论从工艺角度还是从精确性角度上来说，我都可以打包票没有问题。当我打开盒子时发现传动



装置传送力回馈的效果也不错。虽然这对于象 Microsoft 之类背景的游戏控制器生产公司来说是早已预料的结果，所有外围设备的移动部分能让人在一段时间的测试后完全放心。游戏的兼容性并不会成为一个问题。我在赛车方向盘上测试了所有可执行力回馈的游戏，运行效果都不错

总体印象

Microsoft 力回馈赛车方向盘带给我希望在力回馈赛车装置拥有的东西。赛车方向盘和底座设计非常好，我怀疑自己是否能够再找到一个使用起来比它更舒适的赛车方向盘。虽然 MS 力回馈赛车方向盘的价格是贵了一些，但是它的 Microsoft 品牌，良好的工艺和可靠性这些优点多少都能抵消这个缺点。最重要的是，你应当对自己说：如果力回馈会成为今后游戏需要中必不可少的一个部分，当玩起赛车类的游戏时，我肯定会从这额外的效果中受益不少。如果你上面的任何一点答案都是肯定的话，我强烈建议你使用 Microsoft 力回馈赛车方向盘，享受一下“极速”的美好感觉。

原作/Vince Freeman

本栏编辑/Chance

酷酷软件店

——屏幕保护精选

■文/黄磊

从前的屏保是为了爱护显示器，现在的屏保很大程度是为了扮“酷”。如果您是“老派”人士，根本不需要看这篇文章，直接在 Win98 下把屏保设为[黑屏]就是了；如果您追求新潮，追求个性，那不妨跟我来瞧一瞧现在全球最炫的屏保……

3D 屏幕保护

■ *VoodooLight 1.22*

类型：共享软件
大小：1.63MB
出品：Sergio Duarte
下载：http://www.3dfiles.com



3D 屏保是 3D 加速卡普及以来，屏保设计领域最大的突破，而“VoodooLight”则是 3D 屏保中最出色的一个，其效果……天！还用我说吗，您自己看吧！最先它只支持 Voodoo，现在的 1.22 版支持几乎所有的 3D API(可以用来测试 3D 卡对各种 API 是否支持)。“VoodooLight”内含两个屏保程序：一个是它本身—“VoodooLight”，展示比狮子座流星雨还要多彩的星空奇景；二是作为附加的“Cosmos”，把宇宙深处的星群、星云带到您的桌面。VoodooLight 需要一个“健壮”的系统方能流畅运行，系统要求是 PⅡ加 Voodoo2 或 TNT。其实也没这么吓人，实际使用中在我的 P200MMX 加 Voodoo 上就跑得很好。考虑到现在 3D 加速卡大多是发热大户，您可能需要专门为它加装一块散热风扇……

■ *Stars3D 2.2*

类型：共享软件
大小：1.31MB
出品：Jason Giovannelli
下载：http://www.shareit.com/programs/103205.htm



另一个出色的 3D 屏保。表现为在各式各样绚烂的背景中飘浮着许多作不规则运动的恒星。可能是由于三维建模功力不够的缘故，物体显得不是很柔和—不过已足以让人叹为观止了。“Stars3D”共有 8 种背景可选，恒星和作衬托用的小行星数目也可定制。背景音乐采用 MP3，但软件本身没有提供，需要您自己去找(VoodooLigh 也有此功能)。

■ *99Contest*

类型：屏保集合
大小：15.1MB
出品：3Dfiles.com
下载：http://www.3dfiles.com

1999 年新出现的 3D 屏保大集合，包括“Stars3D”在内的共 21 个。体积已相当于普通游戏的试玩版。其中很多屏保对系统的要求已经超过了“VoodooLight”，但效果还是稍差。如果您想收集最新最酷的 3D 屏保，而且并不在乎下载它的时间和金钱，那么就赶快去 3Dfiles.com 下载吧。当然，那里也提供“99Contest”中单个屏保的下载。

电影屏保

■ 莎翁情史

类型：免费软件
大小：926KB
出品：N/A
下载：ftp://ftp.pchome.net:163/scm/shakespeare.zip



当莎士比亚所有伟大的戏剧都已被电影工业反复诠释过无数遍之后，人们终于把莎翁本人请上了银幕，并且一举获得第 71 届奥斯卡数项大奖。影片讲述的是莎士比亚在创作新剧本时灵思枯竭，一筹莫展。正在此时，关乎他自身的一段纷繁错杂的爱情改变了这一切，他不但获得了梦想中的爱情，还因此写出了传诵千古的爱情悲剧—《罗密欧与朱丽叶》。屏保内含多幅该片剧照和海报。只是图像质量并不是非常好，而且不提供任何背景音乐。

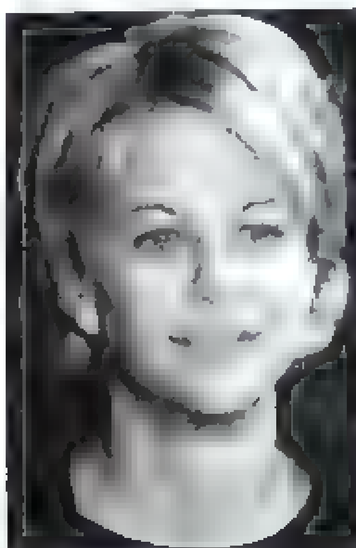
■ 伊妹传情

类型：免费软件
大小：840KB
出品：N/A
下载：ftp://ftp.pchome.net:163/scm/mail.exe

影片讲述一对网络时代的男女怎样通过 E-Mail 相识

相恋的故事。Tom Hanks 和 Meg Ryen 这一对俊男俏女加上时髦的网络题材，使电影无论是票房或影评得到一致赞许。尤其在网络并不发达的中国，更是娱乐媒体谈论的焦点（或许正是因为中国网络并不发达，这部片子被翻译为《电子情书》而并非网民们更为认同的《伊妹传情》）。与前一个屏保一样，同样包含大量剧照和海报，而且同样没有音乐





■ 蒙面侠佐罗



类型:免费软件
大小:840KB
出品:LOGO 小铺
下载:http://www.hello.com.tw/~pce55079/

用利剑划出敌人胆寒的"Z"字，这代表着来去无踪，神秘莫测，永远为贫苦人伸张正义的侠盗佐罗。阿兰·德隆早在 80 年代为我们塑造出一个神勇的佐罗形象。而这一次的蒙面侠佐罗已经老了，他必须为救出女儿找到自己的接班人，他找到了吗？有趣的是，这个佐罗的屏保是由台湾的佐罗迷制作的。所以图片中就只有剧照而没有海报，而且图片也较小。

明星屏保

■ 翁虹



类型:免费软件
大小:1.86MB
出品:桌面王 ThemeKing
下载:http://www.themeking.com.tw/

翁虹以封面女郎而知名。这个屏保当然要展示其出众的容貌和身姿。几十张大幅全彩写真照片是其中的主要部份。如果截下来，完全可以当壁纸使用。

■ 许茹芸



类型:免费软件
大小:1.67MB
出品:ThemeKing
下载:http://desktop.yesite.com/screen/

许茹芸外表并不出众。不过她的"芸式唱腔"可迷倒了不少人(小道消息:小编 Chance 便是"中毒"者之一)。大多数这类屏保都没有背景音乐，但这却是有声版—《不爱我，放了我》:11KHz 采样，虽然比不上 MP3，但体积却很可人。

■ 周华健—有故事的人



类型:免费软件
大小:1.44MB
出品:LOGO 小铺
下载:http://www.hello.com.tw/~pce55079/

周华健在唱了无数年的情歌之后，终于推出了一张比较"真实"的专辑—《有故事的人》。相信你不会没听过其中那首《最近有点烦》吧。可惜这个屏保比较"老实"，还是只收入主打歌《有故事的人》，假如换成《最近有点烦》，效果也许更好。

游戏屏保

■ 博德之门



类型:免费软件
大小:1.41MB
出品:N/A
下载:ftp://ftp.pchome.net:163/scrn/baldursv.zip

拥有传统的《龙与地下城》特性的最新 RPG 巨作《博德之门》刚推出没几天便冲上 Top100 的项端。因为这个原因，我把此屏保列入了本文的选单。单纯从屏保制作角度，它不是个非常好的东西，但它好歹提供了《博德之门》的简短说明，图片也还算精美（但数量太少，而且切换时间太长）。

■ 最终幻想Ⅷ



类型:免费软件
大小:1.41MB
出品:桌面王
下载:http://www.themeking.com.tw/

要把《FFⅧ》制成屏保，需要先将 PS 动画转成 MPEG 或 AVI 格式，再从 1GB 的动画中选精彩的剧照截图，最后还要用屏保制作软件制作。虽然这个屏保本身看起来只是一堆图片的堆砌，但这份耐心真的很难得。况且它还配上了主题曲 MIDI。作为《最终幻想》系列的忠实拥趸，您能不动心吗？

模拟器快报—

蠢蠢欲动的初夏

■文/Monster

又到提笔(键盘?)写文章的时候了。这个月，模拟器圈中倒是真发生了不少事情，都有什么呢？就让 Monster 给你细细道来吧。

Bleem! 的倒春寒

Bleem!似乎是现在人们最喜欢讨论的模拟器。在漫长等待了 3 个多月之后，Bleem! 终于在 3 月 23 日推出了 Demo 版，并标明预定优惠价为 19.95 美元。这本来应该是玩家们高兴的一天，可当人们用过这个新 Demo 后，没有人为 Bleem! 说一句好话。

首先，Bleem! 小组将软件分成了美、日、欧 3 个版本，分别对应不同格式的游戏(所以您 3 个版本都要下载)，这样给玩家造成了很多不必要的麻烦。比如日版的游戏在美版的模拟器上有时就会出现死锁现象。

其次，这个 Demo 版和原先那个偷偷散布出来的版本相比，可以说没有丝毫改进，相反倒是差了不少！这算怎么回事呢？我举些例子您看看就知道了，新版本特性如下：

* 仍然没有声音；
* 仍然不支持硬件 3D 加速；
* 仍然不支持记忆卡功能；
* 仍然是黑白的 MDEC 解码

呵呵，这就是我们朝思暮想的 Bleem! 啊，那么新版本真的一点改进都没有吗？当然不是，我再列一下和原先版本不同的地方：

* MDEC 的解码质量更好了。虽然同样是黑白的，但能明显感觉好很多；
* 防盗版。盗版水平不高的游戏盘，放进光驱里，Bleem! 会自动将其弹出，cool 吧；
* 与 Win95 OSR2 的 USB 升级驱动冲突，会造成系统崩溃以致无法启动；
* 有时间限制。模拟器运行 10 分钟后会自动退出，这是最气人的。很长时间都没有碰到限制时间的模拟器了。我有一次忘了这个限制，玩《R4》刚过第 2 关，正想看第 3 关的样子，结果突然退出，真是$&^& *E$%^& ……

网友们的反应可想而知：世界各大模拟器站点的论坛几乎都在怒骂 Bleem! ，原本人气奇高的 Bleem! 一下子成了过街老鼠—人人喊打。虽然大部分模拟器站点的站长并没有过分谴责 Bleem! ，但他们也在新闻中以"Bleem! 走错了一大步"之类的言辞来评述这个新 Demo。有意思的是，很多非模拟器的大型游戏站点也整版报导 Bleem!。他们中更有站点以评测角度写了一份使用报告，语气同很多专业计算机刊物一样："Bleem! 在我们的 PⅡ233 上运行得相当出色，但当我们企图用它运行一个赛车游戏的时候，它崩溃了。"

Bleem! 的如意算盘打错了：本想好好炒作一番，所以 Demo 的发布日期一拖再拖。结果没想到起了负面作用。另外，Bleem! 的销售状况远远不及当初 Mac 版 Virtual Game Station 发售时的理想。

由于外界反应没有预期的好，给 Bleem!小组造成相当大的压力，所以就在 Bleem! Demo 推出的第 3 天，又一个新 Demo 发表了。新版将原先的日、美、欧合并成一个 World 版，并加入彩色 MDEC 解码！这样我们就可以看到彩色的 PS 动画了。新 Demo 的更新说明中还写着，这个版本极大提高了兼容性。不过这个特性简直就是一个笑话。因为它不仅提高了游戏的兼容性，而且也大大提高了盗版的



用 Bleem! 运行的《FFⅧ》



(PS 上的最新热门游戏)

“兼容性”“兼容率”可以说从原先的 50% 左右一下子下降到了 5%，在朋友那里，原先本不能运行的《铁拳 3》、《魂之利刃》和《最终幻想 8》等等几乎都可以玩了……

没几天，Bleem! 的优惠期过去，价格变为 24.95 美元。结果很多站点又以“Bleem! 大涨价!!”为标题张贴新闻，搞得 Bleem! 小组哭笑不得

Demo 事件总算搞定，可谁知喜欢惹事生非的 SONY 又插了进来。他们本着“决不让一个 PS 模拟器有好日子过”的原则，把创建时只有 3 个人的小公司：Bleem! LLC 也送上了美国州地方法院的被告席。David Herpolsheimer—Bleem 的销售和市场总管—说：“SONY 对我们选择了法律行动，这让我们深感震惊和悲伤”他还指出，Bleem! 的作用就是让 PlayStation 转换为成千上万的 PC 游戏。“我们相信 Bleem! 发售的结果就是提高 PlayStation 软件的销量，这样最终受益者将是 SONY、他们的开发者以及 PlayStation 平台本身。”现在，首轮裁决已经有了结果：SONY 要求 Bleem! 延期发售的请求被驳回! Bleem! 可以按期发布! 当然官司还没有打完，但是有了 Connectix 的胜利，Bleem! 的前景应该更被看好吧。

模拟器的“指素惊奇”

最近模拟器圈中的官司可真多呀，不仅是软件本身，就连相关站点也会被起诉?! 世界上最大的模拟器站点—“Dave 的电玩经典”(Dave's Video Game Classics，网址为 http://www.davesclassics.com/) 以及为 Dave's 提供 web 服务的“Action World/UGO Networks”将被 SONY 起诉。原因与起诉 Connectix 的原因相同，仍然是 SONY 最最重视的 PlayStation BIOS。Dave 在他的站点上提供了 PlayStation 的 BIOS 下载，使得人们可以非常容易地得到 BIOS 文件，而他的站点访问率是最高的。结果到现在，Dave 的站点隔一会儿 Down 一次机，已经很久没有正常更新了……

下面登场的是—3dfx vs Glide Wrapper!

Monster 上次已经说过，3dfx 对 Glide Wrapper 一直“颇有微辞”，现在，他们终于开始行动了。事情的起因是这样的：以“Glide Underground”为代表的站点先后收到了来自 3dfx 的一封电子邮件：

亲爱的管理员：

我们代表 3dfx Interactive，来与作为 http://www.glideunderground.com/站点管理员的您进行交涉，问题涉及到知识产权。经过分析之后我们确定，您站点上有很多文件是由 Glide(r) 2.x 的软件开发工具包 (SDK) 开发而成的。这些文件如下：DirectGlide、Gl2ide、OpenGlide、xgl200 和 Xglide。

3dfx Interactive 保留它们的知识产权，并且认为：使用 SDK 为模拟器开发程序，并让其在第 3 方厂商的图形硬件上使用，侵犯了这些权力。

因此，3dfx Interactive 通知您，上述被验证的文件侵犯了知识产权，并希望您能够帮助我们从贵网站上删除上述文件。如果您对此有任何疑问，请通知我。

真诚的，Nathan Koenig

看来最初的担心并不是没有道理，因为就在 Wrapper 开发的最初阶段，作者就曾担心 3dfx 来“捣乱”而延迟发布。现在“GlideUnderground.com”已经无条件地删除了相关文件。而还有很多收集 Glide Wrapper 的站点也收到了类似的信件，如“http://www.ece.mcgill.ca/~kshaikh/”，3dfx 甚至罗列出了他们站点上所有 Wrapper 精确的 URL。

能够看出来，3dfx 的主要目标并不是模拟器，而是他们不想看到 Glide API 能够在其他 3D 卡上执行，特别是那些很多性能已经超过 Voodoo 系列的 3D 卡 (最有代表性的该属 TNT 了吧)。3dfx 这种行为招来很多人的不满，程序员们则更为气愤。因为就在今年年初，从 3dfx 的站点下载 Glide SDK 的时候还没有任何要求程序员“同意”的开发协议，所以当时使用 Glide SDK 开发任何程序都是可以的。但 3dfx 突然在下载页面上写上开发协议之后马上就来指责 Wrapper 程序员：你们这些程序侵犯了知识产权。这样使得程序员极为尴尬，很多人表示，虽然他们已经按要求删除了使用 Glide SDK 开发的所有成果，但法律允许他们保留自己所写的源代码。所以他们将很快使用其他方式编译 Wrapper

3dfx 此次行动是否会搬起石头砸自己的脚呢? 呵呵，真不知道!

厉兵秣马 东方不败

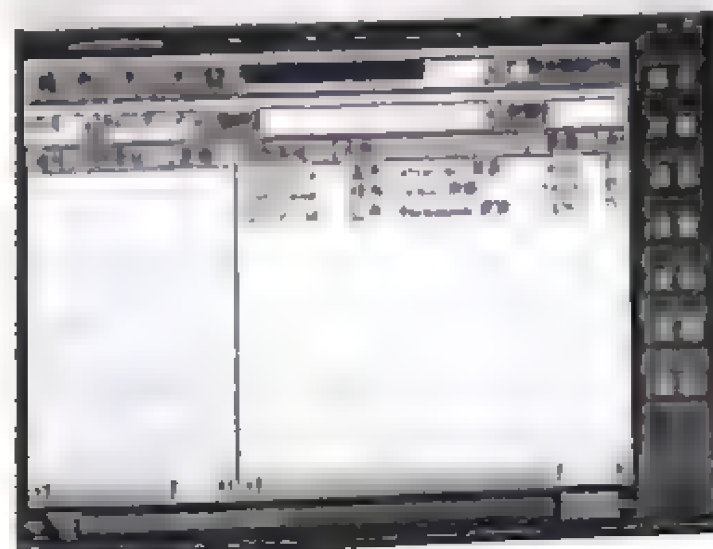
■文/Nowhere

《笑傲江湖》中的东方不败是武林中人人谈之色变的大魔头，武功之高，在金庸小说中除了独孤求败外，恐怕再难找出第三人。黑木崖上临死前的一场恶斗，东方不败仅凭小小的一枚绣花针便杀得任我行、向问天和令狐冲三大高手左支右绌，险些一败涂地。若非盈盈聪明，在一旁砍了杨莲亭几刀，害得东方不败乱了心神，方得以乱剑杀之，否则当日还不知是何了局。

不知是巧合还是怎的，近来所出几款游戏修改器，就有一款叫做《东方不败》。这款修改器出自以出品翻译软件《东方快车》而闻名的实达铭泰公司。虽然也算得是系出名门，可这“东方不败”的名头，它究竟当得起当不起? 难道这个“东方不败”竟比武功高强、成名已久的《FPE》和《GameMaster》之流还要厉害不成? 多问无益，咱们还是亲自来检测一番。

实际使用

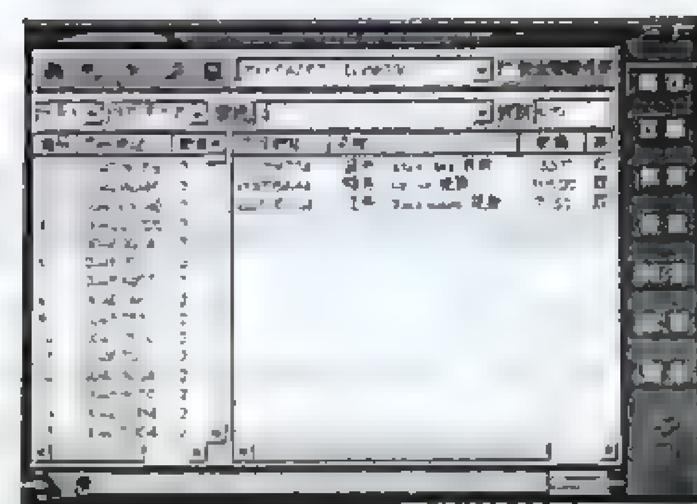
《东方不败》采用 Win9x 软件流行的“Install Shield”软件生成安装程序，整个安装过程十分友好。和



《FPE2000》、《GameMaster》7.0 等安装选项都不给的前辈不同，《东方不败》象模象样的给出[完全]、[简洁]和[定制]三种安装方式。选[定制]方式查看，完全安装《东方不败》占用的空间竟有 20 多 MB，相对于《FPE2000》的 1.6MB 和《GameMaster》的 2.2MB，这个容量似乎太大了点，不过后来的使用和测试表明，《东方不败》的功能与它的体积还算相称。

与《GameMaster》一样，《东方不败》采用的是非标准 Windows 窗口。而且还可以象 WinAMP 一样更换皮肤 (这好象是时下流行的界面设计，不过笔者以为以功能取胜的软件大可不必来凑这个热闹)。《东方不败》真正新颖之处是在游戏搜索界面内加入了修改窗口：搜索出的结果随时可放进修改窗口内进行编辑，不必象《FPE2000》和《GameMaster》需要放入专门的[地址列表]后进行修改，中间省了一道手续，方便了许多。同时由于大部分游戏数据存储地址都是固定的，因此《东方不败》可以为地址命名并存为地址表，需要时直接调入即可，不必一次次重复搜索。

实达铭泰是业界的汉化老手，记得《东方快车》中便有制作软件汉化包的功能。此番推出《东方不败》，当然不忘拿出看家本领。其游戏汉化功能可以通过外挂汉化包汉化所有调用 Windows 字库的游戏，例如《沙丘 2000》、《星际争霸》、《帝国时代》和《FIFA99》等。汉化包除随盘附送外，还可以从实达铭泰的网站上下载 (不



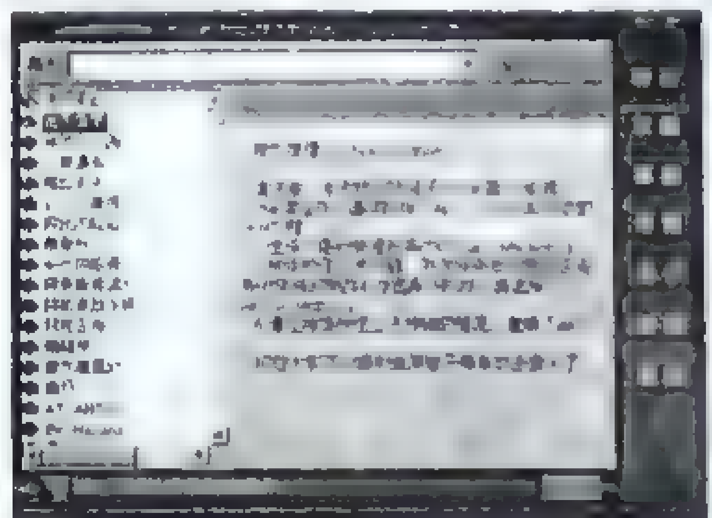
过从 3 月 18 日正式发行到现在 4 月 18 日的一个月内，实达铭泰还未提供任何新的汉化包，实在是……)。据说以后调用 Windows 字库的游戏会越来越多，笔者真的希望《东方快车》开发者能提供相应工具，让大家也体会体会汉化游戏的辛劳与成就，这个很好的功能也可以更受大家的欢迎。

《东方不败》中的[游戏攻略]功能是一个攻略和密技管理器，提供 412 个游戏的详尽攻略和密技。其实不仅管理攻略和密技，在此处输入英文单词，立刻能得到英文的汉语解释(《东方不败》提供容量达 16MB 的英汉辞典，这是它体积“庞大”的主要原因)。可惜正如没有提供汉化制作工具一样，《东方不败》也没提供相应的编辑工具。虽然攻略和密技的存储格式非常简单，可由别的工具编辑，再以后缀“.Gam”格式存入相应目录，毕竟不方便。

实力检测

■ 高阶搜索：指搜索游戏中标明具体数值的数据。高阶搜索能力取决于以下几点：

□ 数据类型：一般有 8bit、16bit 和 32bit 三种存储方式，而象《帝国时代》这样的游戏则采取浮点方式存储。《东方不败》和《GameMaster》可对全部四种类型进行搜索，《FPE2000》只能搜索前 3 种。



□ 拦截能力：Win9x 平台下的游戏修改器实际是利用系统的多任务机制在它们本身和游戏之间切换。鉴于游戏程序的特殊性，在某些游戏中呼叫修改器是件极其困难的事，轻则不灵，重则死机。实际使用时，在《Fallout2》中，《FPE2000》和《东方不败》都无法呼出，《GameMaster》却可以照常呼出切换；而在《铁路大亨 2》中，却是《FPE2000》表现优异，《GameMaster》和《东方不败》都是呼叫后无法正常返回游戏。更有甚者，在某些独占前台的游戏—如《风云》—呼叫修改器几乎不可能，因为这类游戏根本不允许用户切换至其它程序。《GameMaster》针对这种情况设计了[GameMaster Plus]模块，在不离开游戏界面时即可以命令行方式呼出、查询及修改。总体看来，拦截能力上《东方不败》不幸落在下风。

□ 搜索能力及修改能力：搜索能力指修改器搜索速度快慢、查找次数多少以及最终结果的正确程度。在笔者所测试的《凯撒 3》、《星际争霸》和《沙丘 2000》等游戏中，几种修改器表现差异不大，几乎分辨不出差别。在修改能力上，三者都提供非常直观的"所见及所得"修改方式，即输入的数据便是游戏中所得数据。不同的是，《FPE2000》和《GameMaster》仍然保留有 16 进制修改方式和内存列表编辑功能，而《东方不败》很遗憾地没有提供—这让很多改派老鸟们感到有劲儿使不上。不过《东方不败》有一项功能是独一无二的—独创"内存监测"功能可以实时反映相关数值变化，同时修改后的结果也能实时在游戏中反映。与《FPE2000》、《GameMaster》比较起来，这种简化了的监测和修改方式在使用中非常方便。

■ 低阶搜索：几乎所有格斗类游戏的"生命值"都是用"血槽"表示，没有具体数值，高阶搜索自然无能为力，这时便需要凭借低阶搜索来进行修改。《东方不败》、《FPE2000》和《GameMaster》都支持低阶搜索。笔者用两个实验，通过搜索次数和结果数检验它们低阶搜索能力的高下。

□ 实验一：《真人快打Ⅳ》，[街机]模式，选"KAI"，级别为[MASTER Ⅱ]。

《东方不败》		《FPE2000》		《GameMaster》	
次数	结果数	次数	结果数	次数	结果数
4	3	1	1	7	4

□ 实验二：模拟器 Callus4.0 for Win95/98，《街霸》(加强版)，选"春莉"。

《东方不败》		《FPE2000》		《GameMaster》	
次数	结果数	次数	结果数	次数	结果数
4	3	7	5	7	5

《东方不败》让人惊诧！一般来说，搜索次数超过 7 次，几乎就没有什么实用价值，结果数超过 5 个也很难找到需要的位址。《东方不败》用与"高阶搜索"差不多的次数和结果数优异地完成了任务。而《FPE2000》甚至在《真人快打Ⅳ》中毫无结果，《GameMaster》表现平平。

当然如此简单的测试并不表示《东方不败》的低阶搜索能力就绝对强于《FPE2000》和《GameMaster》，但至少可以认为《东方不败》的内存监测机制是较为先进的—尤其是对于当今许多热爱模拟器的玩家们来说，《东方不败》是上好的选择。

■ 抓图：三款游戏修改器都提供抓图功能。笔者对它们分别进行了 Ddraw 和 D3D 抓图测试。结果非常一致。三者都支持 DDraw 抓图，对 D3D 又都一律说"不"。如果 D3D 下不能抓图，那么一般来说 Glide 和 OpenGL 下也不能。看来这些修改器要赶上专门的抓图工具，还需继续努力。

注：DDraw 用《凯撒 3》测试，D3D 用《上帝也疯狂 3》测试。测试环境：P200MMX/128MB RAM/ S3V775& Voodoo/ Win98/ DirectX6.1。

试用小结

纯粹从技术层面上看，《东方不败》已毫不输于《FPE2000》和《GameMaster》，低阶搜索能力甚至还要强于后者。不过《东方不败》没有提供 16 进制编辑和内存列表编辑功能，未免会使许多老鸟用户感到有所欠缺。从《东方不败》的易用性看，这个产品主要针对初学者。对于一个第一次面世，没有任何前续版本的产品，《东方不败》的功能、界面和运行稳定性都算让人满意。"东方不败"这个名字大体与软件本身还是相称的。与《FPE2000》、《GameMaster》主要专注于游戏修改功能相较，《东方不败》的考虑更周到—它所提供的游戏汉化和辞典、攻略等功能无疑将受到国内玩家的欢迎。

可惜正如足不出户，高高坐于黑木崖上的东方不败不会让平常人见识他(她?)的真容一样，这款《东方不败》的软件没有提供任何共享、试用或评估版本让玩家下载。而《FPE2000》、《GameMaster》早已通过 Internet 行走于"江湖"了。其实不光《东方不败》，这种产品推出后只有商业版的现象似乎是国内不少软件制作者的通病。一个产品的生命力，不光取决于功能和易用性，在很大程度上还依赖于它的传播面积。善加利用 Internet 也许是国内软件业走出低谷的希望。

COMPUTER & GAME PC 工具箱

魔法设置——MagicSet

■文/蔡旋

为什么 Win98 不能按我的要求定做呢？别以为现在的设定是最棒的。先有 WinHacker，后有 TweakUI，可惜都是英文，难免让国人烦恼。终于我们也有了自己类似 TweakUI 的工具：MagicSet。全中文介面，功能不输给 TweakUI。

现在最新版 MagicSet 是 2.6a，共有 16 版块功能(图-1)，一定能让你把 Win98 改个天翻地覆。别以为自己是高手，相信 MagicSet 有些功能你都没见过。拿个简单例子，我每次放入《电脑报配套光盘》，Win98 总要启动光盘介面，第一次可能真想看看介面做得如何，但每次用都进入，似乎太麻烦了，怎么办呢？把光驱的自动插入通告关闭，但这是最好的方法吗？

(图 1)

不！这会使音乐 CD 也不能自动播放，且 Win98 对你再放入光驱的软件 CD 也视而不见。在 MagicSet"硬盘与光驱"里，只需把"自动执行 CD"前的勾去掉就可关闭"自动执行 CD"，这完全不影响音乐 CD 自动播放和软件 CD 查看，因为 MagicSet 并不关闭"自动插入通告"。

Win98 可以直接对"开始"菜单操作，可"程序"以下的子菜单能改吗？没上网的人是用不着"收藏夹"的，家里的电脑也没必要为每个人开帐号，所以"注销"是没用的，关闭它会让 Win98 更简洁。MagicSet"开始菜单"版块为你准备了关闭它们的设定，现在"收藏夹"、"注销"、"设置"、"查找"、"文档"、"运行"和"关闭系统"通通都不见了。

Win98 的"添加/删除程序"常留下些"孤独"项，它们已经被手工删除，而注册表仍然登记着，"添加/删除程序"笨到不能删除这些项目有点好笑。用 MagicSet"删除反安装"功能，你看到的项目比 TweakUI 和 Win98 报告的要多，它们真的存在注册里，并非 MagicSet 误报，至于 TweakUI 为什么不让大家知道，还让垃圾存在注册表里，恐怕只有微软才知道。

说到注册表垃圾，不仅在反安装上。许多软件都提供历史记录，每次输入的东西都会保存，以便下次更快选择，这个功能不错。但记录太多时，有没有想过来个大扫除？MagicSet"历史记录"是大扫除好帮手。从"文档菜单"、"查找菜单"、"运行菜单"、"安装驱动程序的路径"到 IE 4 历史站点，甚至还有 WinZip 解压路径。

有没有玩过《美少女梦工场 3》，想必碰壁了吧，繁体版在中文 Win98 下运行看不到汉字，难道丢了这张 CD？当然不，MagicSet"系统"功能可在几秒种内将 Win98 中文版"变成"英文或繁体版，轻松骗过软件检测。

MagicSet 的功能暂为大家介绍到这，别以为仅此而已，它的其它功能还有：在桌面上增加特殊东东、修改网络 MTU 数值、更改电脑启动选项、调节光驱缓冲和关闭控制面板等，MagicSet 还为注册用户增加了两个秘密设置，到底是什么？想知道就得破费 10 元人民币啦！未注册前，先试用一下也不错，下载地址是：http://superr.nethome.com.cn，我们邮局见。

(图 2)

Chance 体验：

首先要道歉的是，这篇稿件我早在今年 3 月就向蔡璇约好了，然而由于目前栏目版面非常紧张加上其他一些原因，导致拖到今天才和读者见面，这里特别要向蔡璇说声对不起。

MagicSet 只有一个可执行文件和 readme.txt，属于"绿色环保软件"(没有烦琐的安装和乱七八糟的*.dll 链接库)。新版修正了许多 BUG，在中/英文 Win98 下可以直接使用，Win95/97 下需要先安装 VB5 的运行库。功能设定相当全面，中文介面为这款软件增色不少。在向软件设计者蔡旋联系后，我从他那里又额外"抠"到些秘密·启动 MagicSet，看到输入注册码窗口时，双击 MagicSet 大图标，有一个取消注册窗口的方法(图-2)。"自动运行"版块之所以提供文件长度信息，是由于最近黑客软件很热，它们大多为 120KB，所以这里提供长度信息做好预防。

本栏编辑/Chance

网络加速完全攻略（上）

图文/飞鸟·柯立鹏

如何加快上网速度，提高上网效率是个老掉牙的题目。自从上网开始在国内流行，人们就经常谈论这个话题，这方面的文章也层出不穷。有识之士各出奇招，但说来说去似乎还没有人为此作一个总结，所以笔者不才就将"普天下"的加速招式汇总于此并加上本人的一点心得体会，方便那些对自己上网速度大为不满的网友参照与使用

一、准备篇

1、ISP—决定上网速度的第一个关键点

ISP(网络服务提供商)是能否达到理想上网速度的关键因素之一，所以对 ISP 的选择是非常有讲究的，朋友们可根据以下标准选择 ISP：

* 提供 V90 的 56K 接入速率；
* 有自己的出国通道和较好的带宽；
* 网络费用计费合理；
* ISP 有较强的发展前途；
* 接入端口丰富，中继线多；
* 网络设备先进，升级潜力大。

在国内由于众所周知的原因，"中国电信"的"China Net"是最符合以上条件的 ISP，所以应为首选。其他 ISP(金桥网、科研网和教育网除外)一般都是租用"中国电信"的线路与带宽为用户提供接入服务，所以它们无论在哪方面都无法与"China Net"相比。笔者曾试用过 3、4 家 ISP，但最后还是选择了"China Net"。而且电信部门不仅网络设备先进，它还在不断扩大接入能力和出口带宽，这意味着你无论是现在还是将来都能享受最快和最稳定的上网速度。而像"金桥网"等由于它们的主营方向并不在普通用户，再加上出国带宽非常有限，所以提供的拨号上网服务还不很成熟，不应在首选之列。另外自从网络费用调价后，其他 ISP 的价格优势已经不太明显，加之它们还无法提供上网电话使用费优惠，综合比较下来，目前"ChinaNet"是用户的最好选择。

可能有的朋友会问，XXXX 既是 56K 接入而且还有包月，岂不更值?但用过的人都知道，要想拨通这类 ISP 的电话，没有极大耐心是不行的。而且由于租用电信的线路，带宽非常有限，所以当在线用户过多时必然导致速度明显下降，包月省下来的钱又都搭在电话费上了。

最近还出现了一些"ChinaNet"的代理商，它们的用户也使用"ChinaNet"的临时号拨号上网。但笔者通过亲自试验，发现它们的速度都不理想，还常常会在浏览过程中出现连接无反应的现象，只能断掉重拨才行。有些朋友不明白原因，其实你只要想想为什么"用户名"后面还要加一个"@XXX"就该清楚了

另外，如果经济条件允许，而且在网上的时间很长，也可以考虑使用 ISDN，因为它的速度才真正叫网上飞呢

2、Modem 的选择不容忽视

由于国内的 ISP 纷纷升级到了 56K 接入速率，所以 56K 的 Modem 也就成为大众首选。现在 56K 的 Modem 价格也很合理：普通外置支持 V90 的，一般在 500 元左右，好一些的要 800 到 1000 元。根据笔者使用经验来看，虽然数据上显示 56K 的 Modem 只比 33.6 快 15%，但在实际使用中差别还是相当大的，尤其表现在下载软件时。所以要想达到理想的上网速度，56K 的 Modem 是必不可少的。其次如果你用的不是 486 档次以下的电脑，那么最好还是用外置 Modem。据权威机构测试，外置 Modem 在速度与稳定性上都要强于内置 Modem。所以目前买一只 56K 的支持 V90 协议的外置 Modem 是目前最佳的选择。

如果选择的 ISP 不是"China Net"(目前全国各地的 China Net 基本都已经升级到了 V90 协议的 56K 接入速率)，那就得先了解一下该 ISP 目前的接入速率。如果是 56K，还要问清所支持的协议是什么，因为市场上的 56K Modem 一般都是双协议 Modem，分为同时支持 V90 和 X2 与 V90 和 K56 两种。如果你的 ISP 还未升级到 V90 协议，那么你就得选择一只支持其目前协议的双头 56K"猫"，否则你将只能享受 33.6K 的速度了

最后要注意的是 Modem 的品牌选择。如今的 Modem 真可算百花齐放，百家争鸣，牌子多得数也数不过来。笔者在试用了十几种不同品牌的 Modem 后发现，名牌 Modem 在连接速度、稳定性和售后服务上绝对比杂牌的好得多。而且 Modem 算是电脑硬件中的耐用品，所以笔者建议朋友们还是尽量买个名牌 Modem。另外在选择 Modem 时，所使用的芯片也应该加以注意。目前市场上的 Modem 多是用 Rock Well 和 TI 芯片，Rock Well 在 Modem 芯片中的地位相当于 CPU 中的 Intel，兼容性和稳定性都没得说。Modem 的老大 USR 由于没有生产芯片的能力，使用的芯片是 TI 的。不过虽然 USR 使用 TI 芯片，但"猫"所使用的软件可是自己开发的，而且 USR 也不会将软件毫无保留地提供给别人，因此市场上其他使用 TI 芯片的 Modem 虽然"心"是一样的，但"心"里"响"的可大不一样。这就是为什么它们在使用效果上都难与 USR 的 Modem 相比的重要原因。

令人遗憾的是，有些 Modem 厂商会在连接速率上作手脚。笔者和许多网友都曾作过实验，分别使用 Rock Well 和 TI 芯片的 Modem 同时下载文件，最后得出的速率绝对是使用 Rock Well 的快（此实验反复进行数十次，相信误差会很小）。其实朋友们如果经济许可，最好买一只 USR 的 56K"黑猫"：一是"China Net"的接人 Modem 使的就是它，一般而论使用相同品牌的 Modem 互连，效果最好；二是几年下来，世界各大硬件权威机构的评测它都独占鳌头，在稳定性、速度和服务方面都是第一，没真材实料是无法达到这种成绩的。笔者现在使用的就是 USR 的"黑猫"，不仅连接速率比其他 Modem 快，而且稳定性也要强很多，根本就没有出现国内流传的 USR 的 Modem 水土不服的现象。

以下是笔者列出几款比较流行且性能还不错的 56K 外置 Modem 仅供朋友们参考(所标价格为中关村 4 月初价格)：

USR(支持 V90 和 X2)：1020 元
GVC 网际根梭(支持 V90 和 K56 FLEX)：800 元
贺氏(支持 V90 和 K56 FLEX)：900 元
联想射雕(支持 V90 和 X2)：800 元
全向(支持 V90 和 K56 FLEX)：620 元
ACER(支持 V90 和 X2)：600 元
方正飞虹(支持 V90 和 X2)：570 元

二、安装篇

1、操作系统和浏览器的影响

上网电脑使用的操作系统，笔者建议使用 Windows98。因为微软对其网络功能进行了加强，速度绝对快于 Windows95。对于浏览器，笔者认为目前 IE5.0 是最好，，它不仅运行稳定、功能强大，而且在速度上也较以前版本有了很的提升。有心的朋友会发现，它使用了许多微软还正处于测阶段版的 Windows2000 的内核文件，而 Windows2000 又是以 WinNT 为基的开发出来的，所以 IE5.0 在一定程度上增强了系整体统的网络功能。另，关于另一流行的浏览——网景公司的 NC4.5，笔者在作过详地测试与比较后发，现 IE5.0 在速度与稳定性等许多方面胜出 NC4.5 不少实外一个小巧的浏览－Opera 的浏览速度比 IE 和 NC 都要快，但它稳定性欠佳，页面处理能力有，这些等明显的不制约了人们对它的人选择。

2、Modem 安的会影度

有许多朋友在安装了 Mode 以后发，现系统每次显示的连接速率都是计算机端口到 Modem 的速：－11520。，出现此问题的主要原因是 Modem 没有正确安装是驱动程序有问，，它在一定程度会影响上网速度，所以有这种问题的朋友应该到所购 Modem 厂商的主上去下载最新的驱动程序，然后重新安装 Mode。，如果问题还未解话，就需要设置一下 Modem 的初始化参数以便对 Modem 进行正的初始。具体该参数可以在厂的主页上寻找，也可以到以下专门提供各种品牌 Modem 初始化参数的网站上去查址：

sk Mr Modem：
http://www.spy.net/～dustin/modem
tsne''s PC Modem Init Strings：
http://ww.itsnet.com/techsup/modem/init/
Internet Starter Kit for Macintosh Init Strings：
http://www.tidbits.com/iskm/modems.html
Jay's Modem Initialization Strings：
http://www.west.net/～jay/modem
Juno's Init String Reference：
http://www.juno.com/support/reference/config_string.html
Modem Select－O－String：
http://www.uga.edu/～ucns/telecom/modsos.html
Mountain Ridge Dataworks MacINIT Strings：
http://www.mrdataworks.com/mis.htm
Netins Init String page：
http://www.netins.net/dialup/modems/init/
Shiva Modem String/CCL Database：
http://www.shiva.com/prod/ccl/

在找到 Modem 正确初始化参数后，可以按以下步骤将其加入系统：打开[我的电脑]/[控制面板]/[调制解调器]/[属性]/[连接]/[高级]，将 Modem 初始化命令填在附加设置栏中(图一)，然后重启电脑使之生效。这个方法不仅可以解决不能正确显示 Modem 连接速率问题，而且还会对 Modem 性能有所提高，使上网更快、更稳。所以设置 Modem 的初始化参数可以优化 Modem 性能，发挥其最大潜力。在上面提到的那些站点中一般可以找到大多数 Modem 的初始化参数。但有的 Modem 可能没有列在里面，笔者最后教你一招，而且非常简单，所找到的初始化参数还能用于 Windows 3.1、Macintosh、OS/2、Linux 以及其他所有操作系统中。方法为：找到 Modem 的驱动程序，最好是最新版本；用 Windows 的记事本将其中的 XXX.inf 文件打开，寻找 Modem 初始化参数，一般都包含在以"HKR, Init, 2,"开始的语句中，例如：[HKR, Init, 2,"AT & F2 & D2 & C1 E0 V1 Q0 S95=47 S0=0 <cr> "]。其中的"AT & F2 & D2 & C1 E0 V1 Q0 S95=47 S0=0"就是该 Modem 初始化参数，你可以将其复制到上面提过的 Modem 属性附加设置栏中（它同样适用于其他需要初始化参数的软件）。

（未完待续）

初探代理服务器

■文/徐斌

什么是代理服务器

说到代理服务器，经常在网上遨游的朋友一定听说过，在浏览器中也一定看到过有关代理服务器的设置。那么到底什么是代理服务器呢?

普通的因特网访问是一个典型的客户机 服务器(Client/Server)结构：用户本地计算机的客户端程序(例如浏览器)发出请求，远端 WWW 服务器程序响应请求并提供相应的数据，而代理服务器(Proxy Server)处于客户机和服务器之间。对于服务器来说，Proxy 是客户机，提出请求；对于客户机来说，Proxy 是服务器，它接受请求并提供数据。Proxy 的作用很像现实生活中的代理商：接受客户的请求，将订单转呈给生产厂商，向他们提出请求。

代理服务器的作用

代理服务器的工作原理具体来讲，就是当你有一个 Proxy 可用，并在浏览器中作了相应设置之后，访问 WWW 站点时提出的请求不是直接发往远程主机，而是由 Proxy 接受，由 Proxy Server 再向远程主机提出要求，并接受数据保存在自己的硬盘上。然后你或者此后任一个访问同一站点并使用该 Proxy Server 的用户都是从 Proxy Server 的硬盘中获得数据。由此可见，Proxy Server 起到了缓冲的作用，它可以节约带宽，提高访问速度，对于许多人访问的热门站点来讲尤为明显。

另外，代理服务器还可以起到防火墙 (FireWall) 的作用。因为所有使用 Proxy Server 的用户都必须通过 Proxy 来访问远程站点，那么就可以在 Proxy Server 上设置相应的限制，以过滤或屏蔽掉某些信息—这是对使用局域网上网的集团用户而言—个人拨号上网用户不在此列。

除了可以起到防火墙的作用以外，Proxy 还可以帮助用户绕过某些防火墙。这两个作用好像是矛与盾的互不兼容，但 Proxy 确实有这两方面作用。全世界有许多开放的 Proxy Server，假定你的公司为了防止网络堵塞而禁止对某些热门站点的访问，你就可以通过公开的 Proxy Server 绕道取得数据，这样就可以避开防火墙的限制 (至于个中原理，涉及到防火墙的具体内容，不在本文讨论范围，就不多说了，免得小编说我骗 XX 了^-^)。因特网就是这样一个网络，基本精神就是开放和自由，上了因特网又想保持封闭是不可能的。

如何设置代理服务器

下面以"159.226.59.129:8080"这个 Proxy 为例，说明如何设置代理服务器

对于 Internet Explorer 4.x 中文版：[查看]/[Internet 选项]/[连接]，选择 [通过代理服务器访问 Internet]。在 [地址] 处输入 "159.226.59.129"，在旁边的 [端口] 填 "8080"

对于 Netscape：[Options]/[Network Preferences]/[Proxies]，选择 [Manual Proxy Configuration] 并按下 [View]。在 [FTP/Gopher/HTTP Proxy] 中填上 "159.226.59.129"，在相对应的 [Port] 上填 "8080" (Navigator 3.x Gold 类似)

要注意的是，通过代理服务器访问本地站点并不能加快速度。要访问本地站点时，可以打开刚才的设置，去掉使用代理服务器这一个选项，或者在代理服务器设置中设置"不需要代理服务器访问的地址"

以下提供一些速度较快的代理服务器地址：

服务器	端口
205.218.156.43	8080
10.62.32.55	1234
198.161.102.27	8080
proxy.hinet.net	80
proxy.netchina.com.cn	8080
qatekpr.dp.cnpc.com.cn	8080
proxy.golden.net	3000
access.adobe.com	8080
cache.ann-arbor.clc.net	3128
www.proxy.cs.umd.edu	8080
proxy.manashu.edu.au	80
cti.hinet.net	80

通过代理服务器，你可以访问某些无法直接访问的站点或直接访问速度较慢的站点，借此可以省下不少网络服务费，到时候别忘了请客哟^Q^！如果还有些什么问题可以到我的主页"模拟器俱乐部"(http://emuclub.163.net/)来看看。朋友们若是有空，也请来多捧捧场，或许会有什么大发现也说不定呢！

E-Mail 中的地理知识

■文/徐漾

因特网是遍布全球的网络，对地理知识有所了解对网上冲浪大有裨益。经常收发 E-Mail 的网友，绝大部分精力都放在正文内容上，恐怕很少注意到正文之外的信息。在这里就给大家介绍一下 E-Mail 中包含的地理知识。下文是一封普通的 E-Mail：

From:xyfink@ibm.netAdd to Address Book
To:wenyaohsu@yahoo.com
Subject:Bonjour
Date:Sat,14 Mar 1998 13:25:06-0800
Dear Sir:
Nice to meet you on the net.
Young
3.15 1:24

每封 E-Mail 都有一个"头"(header)。象所有文件都有文件头一样，普通 E-Mail 中的 header 都包括了提供 E-Mail 服务的服务器收到这E-Mail 的确切时间、发信人地址、收信人地址和标题等信息。有些服务器还可以提供更多的内容。这些基本内容让人感觉很亲切，很像信封上的邮戳。

在这封 E-Mail 的 header 中，date 项最后有"-0800"字样，有些网友不知道它代表什么。这里的"-0800"代表提供邮件服务的服务器所时区。具体在这个例子中，它代表 Yahoo! 的服务器在西 8 时区（前面有负号的代表西）。众所周知，地球的经度共有 360度，每 15 度为一时区，以穿过伦敦的经度 0 度为中央时区的中心线，向东每跨越 15 度，就分为一时区，分别是东1 区、东 2 区直到东 12 区；同理也有西1 区到西 12 区。象中国、美国、俄罗斯这样幅员广阔的国家，都跨越不止一时区。尤其需要特别注意的是美国：有很多著名网站提供免费的 E-Mail 服务，而它的时区划分又比较特别。其本土分为 4 个时区。从西到东分别是：

PST 太平洋时区（即西 8 区）、MST 山地时区（即西 7 区）、CST 中部时区（即西 6 区）和 EST 东部时区（即西 5 区）。还有一点特别的是，它的时区划分不是严格按照上述经度方法划分的。所以网友们若想明确服务器所在地，可能还是要查看一些其他资料。如果你使用的是 163 或 263 这样的国内网点，那么从 E-Mail 的 header 中就很难发现类似的时区标志，不仅因为它主要面对的是国内网友，也因为国内不论是西疆还是东北，都是使用北京时间，即东 8 区时间。

在你的服务器正常工作时，有个小技巧来追踪服务器所在地。你可以给自己发一封 E-Mail，在信中写上你发信的确切时间。过一会儿便可收到这封 E-Mail。比较你所列的时间和 header 中 data 项内的时差。一般说来，在"分"这一项是不会有太大差异的，因为你的服务器在几分钟之内就会收到 E-Mail 并处理它。但是在"时"或"日"的这两项都会有差别。你可以利用这差别和地理知识，很顺利的追踪到服务器所在时区。比如说在上例中，使用者所列时间和 data 项中所列时间，相差 12 小时，我们在东 8 区，那么服务器必在西 8 区。如果你能说服你的网上笔友，也在来信中列上当地时间，用同样方法，也可追踪到笔友的时区。

在这飞速发展的信息时代，学习早已不再局限于课本。生活中随处都有隐藏的信息，是否会挖掘它们，就看你自己了。

注册免费域名

■文/李文龙

过去你可能见过不少注册免费虚拟域名的方法，可惜这些"小吃"多在国外，申请起来不太方便，使用时还得在主页上放他们的广告（免费的原因），实用性大打折扣。现在好了，你可以不用受"洋"罪了—国内有可用的免费虚拟域名注册地址，它不强迫你放广告，而且申请方式非常简单，只用 1 分钟就能拥有自己的免费域名。想试一下吗？请跟我来……

进入：http://202.96.140.57/percon/register.htm，它会给你一个全中文的漂亮页面，上面有一些说明及选项。这时可点选[请先选定用户名]；点[这里查询] 看是否已被使用。你可选一个既定域名（如"lwl"），注意！目前只能用英文做域名。如果这个域名已被别人选用，会给出相应提示，让你再选其它的名子。

成功后它会让你填写主页标题、地址、用户名称、密码和主页简介等内容。填完后点一下[发送]，马上就会发出一个确认信息："注册成功，欢迎您加入网上居！"。

这时你就有了一个属于你自己的免费域名：http://xxx.nethome.com.cn。怎么样，简单吧！你可以马上试试，如果晚了，"你的"域名可能会被他人注走了。

本月酷站推荐

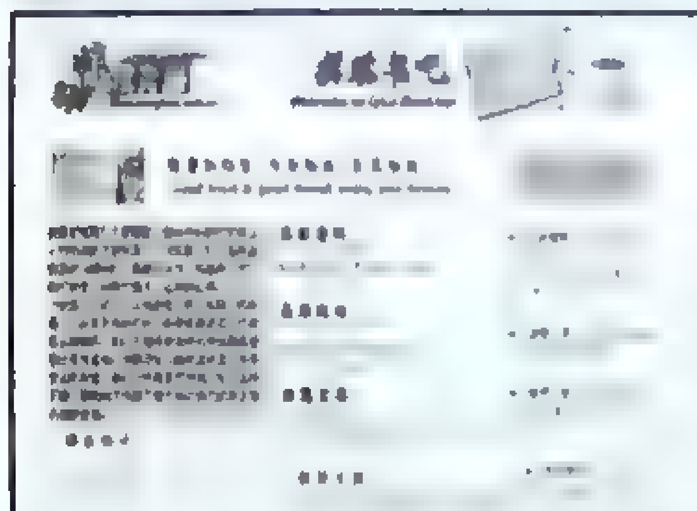
■文/黄磊

■ 常春藤棋琪书吧

http://www.tonghua.com.cn/bookbar/index.html

设计：★★★★

速度：★★★★★



与一般只是将热门书籍堆砌一番的读书网站不同，这个站更注重对读者的引导。例如最近该站点列出的书单中，便有独家连载凯鲁阿克的代表作《在路上》和村上春树的《说谎的尼可儿》。在首页，棋琪书吧用绝对醒目的篇幅介绍自己的栏目和所推荐作品。而武侠、言情类的小说则干脆使用"常春藤"的搜索引擎为读者提供更多的选择。当然对于大多数人来说，它偏于纯文学的趣味性未免过于阳春白雪。不过，整日混迹于下里巴人之中，偶尔阳春白雪一把会很有清心明目的功效

■ 榕树下

http://see.online.sh.cn/rongshu/

设计：★★★★

速度：★★★★

国外有人统计过，一个网页的平均寿命只有76小时，论坛和BBS页面存在的时间更短，只有不到46小时。这意味着我们在网络上的言行更象平时说话－说过就忘了、消失了……很



多精彩的网上发言便这样被人们忘掉－这便是"榕树下"这类网站存在的原因：它在人们遗忘之前将那些值得记录的东西保存下来，让你我有机会重拾记忆。冠盖如云的榕树下，的确可以让人有足够的心境来回味往事。只不过这里的榕树下，记录的是网上的众多妙言趣论，那些散落在记忆深处的种种美好，在这里等待着你

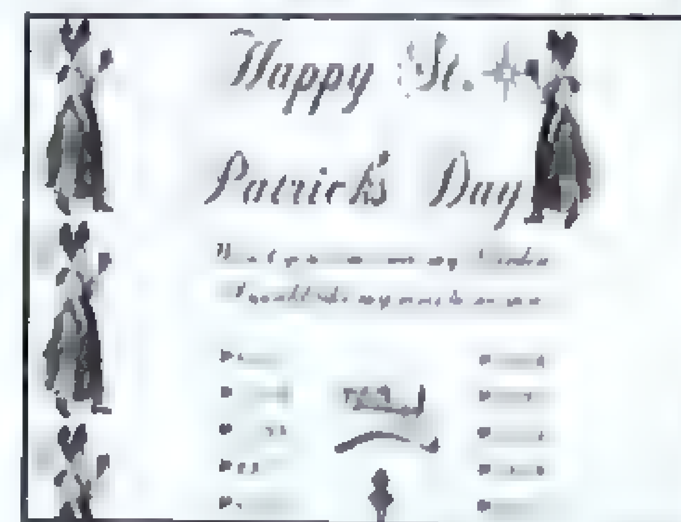
■ 秘密花园

http://zhuling.yeah.net

设计：★★★

速度：★★★★

一个小女孩做给小小女孩的网站。所有的页面都以花和卡通图片装饰，仿佛将你带到童稚时代；所有的栏目均以"花"字冠名。"花间抒情"中摆



着主人喜欢的汪国真类型的诗；"花间精品"中是一些可爱的小玩艺（玩具、WinTheme和Gif动画）；"花间之音"中收有数百首MIDI；"花季雨季"则是一本专门记录少女情怀的杂志。主人还喜欢少女漫画，收集有不少图片。看到这个网站，再老的人也会回到花季雨季的青葱岁月。

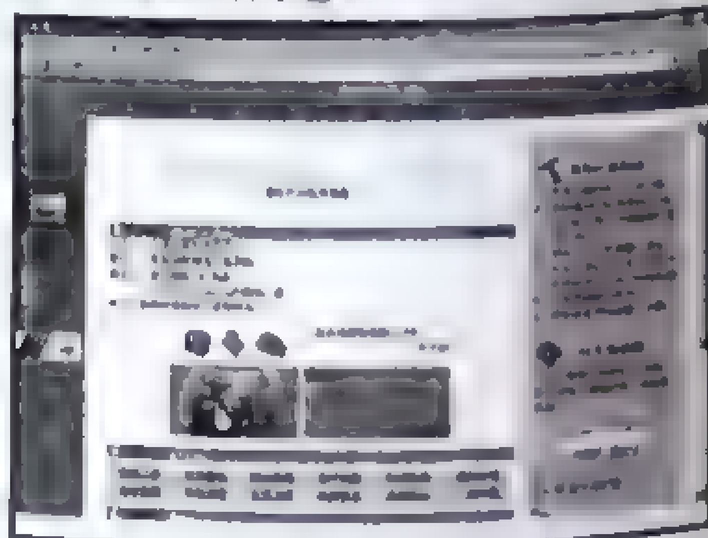
■ 桌面改革

http://desktop.yestie.com

设计：★★★★★

速度：★★★★★

国内曾经更新过的桌面站点中，以星辰的"我的桌面、我的主张"和"网易壁纸站"最见功力。但这两个站点都有些昙花一现的味道，靓丽登场然后便停滞不前。而台湾的"桌面王(www.themeking.com)"早已是全球同类站点中的翘楚。终于"桌面改革"让我们有了一点希望。作为中文热讯"中文目的站"宏大构想中的一个站点，"桌面改革"囊括了Win95/98/NT桌面所需的一切：壁纸、屏保、布景主题、图标、鼠标和开关机画面甚至还有字体。尤为难得的是，"桌面改革"中收入的每款作品都与站点设计一样的出类拔萃。但由于新建不久，内容仍有待充实，如果能长久积累下去，赶上"桌面王"只是时间问题。



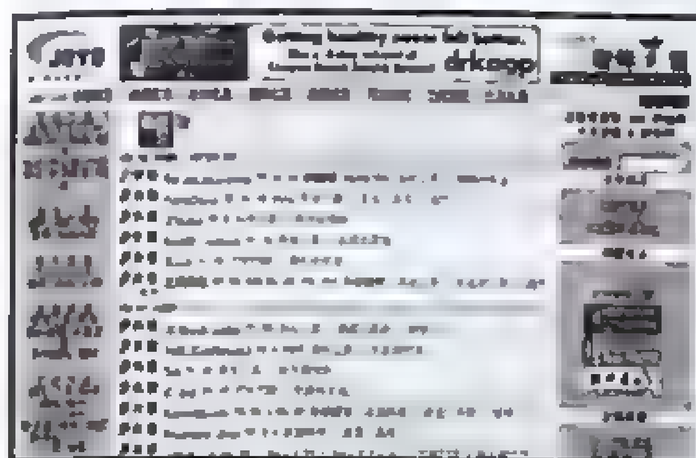
■ 金山卓越网站

http://www.joyo.com/software/

设计：★★★★

速度：★★★★★

数月前高踞各大排行榜榜首，号称国内个人主页第一站的"高春辉个人主页"最近一段时期忽然沉默了。不过常去他网站的人都知道，"破锣糕"



是实在忍受不了东北慢如滴水般的上传速度以及朝不保夕的独立网站制作人生涯，投奔到金山门下，制作这个"金山卓越"网站。网站性质与原先高春辉个人主页一样，都是软件快递和下载。但很奇怪，在这个网站上没有任何明显的高春辉标志。没有了"破锣糕"这块金字招牌，"金山卓越"网站的"卓越"程度要打很大折扣。而且受限于商业网站的性质，它不能提供注册码和注册机等服务，也让不少网友感到很没意思。不过网站页面制作和组织都比从前提高一个档次，下载也几乎都是本地完成。

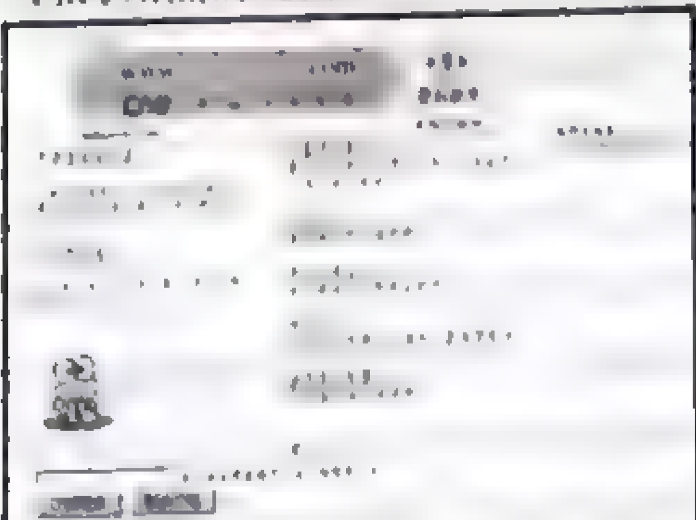
■ 趣怪桌面程序

http://happypc.126.com

设计：★★

速度：★★★★

一个专门搜集桌面游戏和桌面玩具的站点。在这里可以找到李伟者桌面搞怪的程序：对一条鱼进行电击、冰冻和与猫对抗的实验。这里提供的一切都是非常非常好玩的东西。只是很可惜，站点的规模实在太小了，只有4



个页面，全是下载链接，连站点自身信息都未提供。站点制作也非常粗糙，没有任何栏目分类，4个页面干脆用[1、2、3、4]划分。但是站长却提供了"Mailist更新快递"服务。平心而论，桌面游戏和玩具是非常好的题材，但要想把站点做好，在组织和设计上花点功夫是必不可少的。

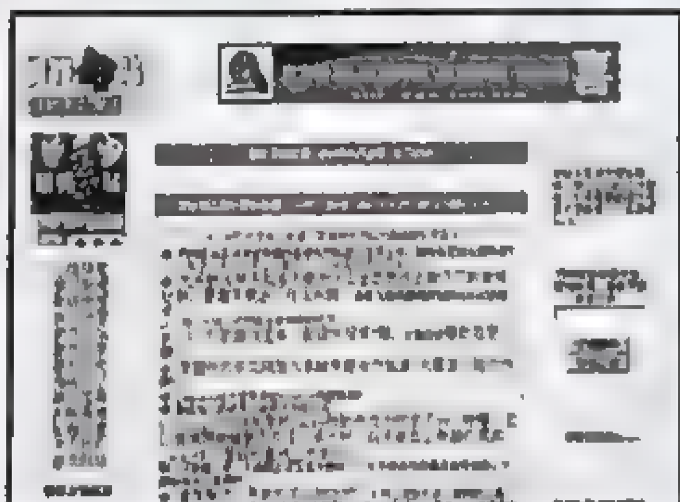
■ 网络驿站

http://game.027.net/

设计：★★★

速度：★★★★★

几个狂热的玩家通过网络成了好朋友，他们在一起聊天、讨论，为某一个游戏难题争执不休。忽然有一天，他们中的一个说：咱们一起来做点事吧。于是他们做了，而且成功了。这个



看起来象是发生在西方的故事如今来到了中国。这些人做一个网站，并且立志要做全中国最好的游戏网站。这就是"网络驿站"诞生的过程。而且这个网站在国内的确已经出类拔萃：每天两次更新，提供新闻、试玩、补丁、碟评、攻略和密技，最近还找来个可爱的美眉负责网站设计，使得人气值瞬间爆长，突破5000人次/天。该网站还网罗了一批热门游戏的中文站点于麾下，内容更见充实。如果可爱的美眉能在设计上有所突破，"网络驿站"将有可能真成为最受欢迎的中文游戏站。

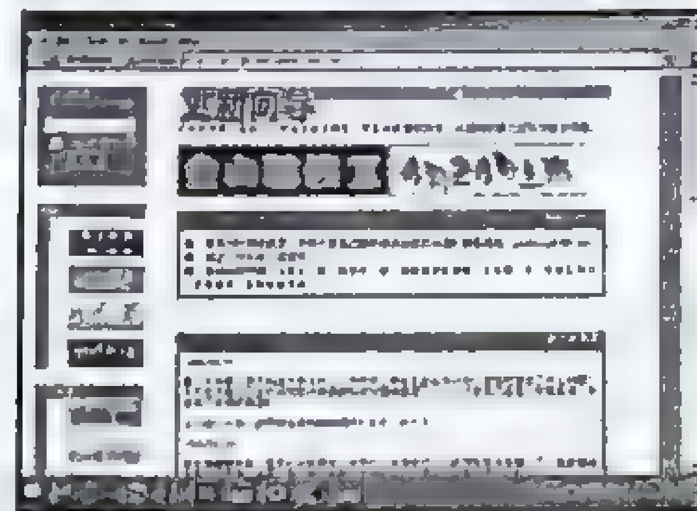
■ GameZone

http://gz.188.net/gamerzone.htm

设计：★★★★

速度：★★★★★

游戏站点中的热门主页"GameZone"，新近改版后提供比原来更多更好的内容。这个网站一向的特点是主打PC Game，但又有TV Game和模拟器方面的报道。难得的是PC和TV



Game通吃，两样都做得有声有色。改版后内容划分更加明确，新增加［经典怀旧］更是为玩家做了一件大好事。不过可能是因为刚开始改版的缘故，有时会出现烂图、断链和空白页面的情况。祝愿"GameZone"改版早日完成。

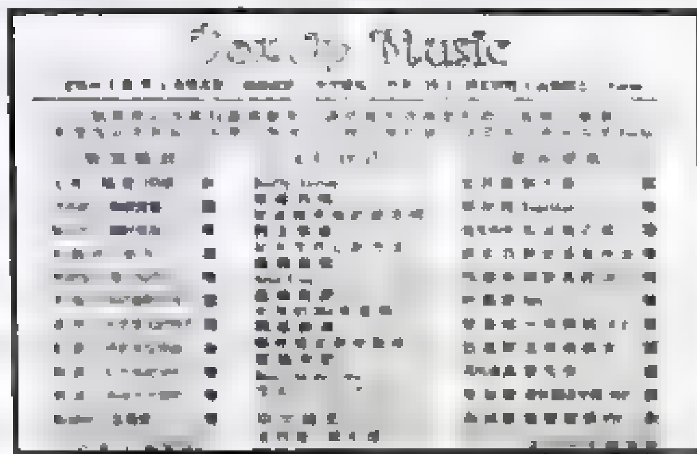
■ Boxup Music

http://boxup.668.cc/

设计：★★★★

速度：★★★★★

在网易排行榜中，这是最受欢迎的音乐站点。受欢迎的原因是MP3的数量及更新频度令人满意。市面上全新大碟的MP3几乎都可以在这儿找到下载。不光如此，中文碟库中还能找到大量歌星的新旧歌曲。同时这儿的歌曲基本上都附送歌词。但是从这里下载的MP3都是经过加密的Zip文



件，每次解压还需输入该站提供的5个密码中的一个，非常之烦。该站提供简体中文和繁体中文两种版本。设计虽不出众，但也中规中矩。

本栏编辑/Chance

成长的烦恼

■文/王[illegible]

"咦?小胖,这是我当年给你买的电脑?"刚从边疆回来的爸爸脸上的表情就象看到家里一群大熊猫在空中飞……

时间回到公元1994年10月。

小胖的爸爸为了研究一项关于某物种进化的课题,被派往该物种的起源地。临走时给小胖买了一台电脑,希望他能好好学习这个高新科技的产物

"这可是当今世界上最先进的电脑。"爸爸不无自豪的说:"386,有4兆内存,还有一个40兆的大硬盘,你有什么软件尽管往里面放,咱家不缺钱,要买就一步到位。对了,还有一个最新的产品——光盘驱动器,这几天没货,赶明儿叫你刘叔叔给你送来。"爸爸挥了挥手中的香烟,并潇洒地吐了一串烟圈。

第二天,爸爸走了,留给小胖一大堆当年他上大学时关于计算机方面的书,"好好学习,儿子,以后不懂电脑可是半个文盲……"

小胖当然知道怎么开电脑,只要按下"POWER"键就能启动电脑——书上说的。他花了半小时的工夫弄清楚了"主8扩3"的文件名命名法,后来又一直在研究"CD.."和"CD\"的区别,然后小胖就认为他一定会马上在一星期内重10公斤,因为他只要一拿起爸爸留给他的电脑书就觉得给人在脑袋里灌了浆糊,看着看着就想睡……"那可不行,这可是高科技啊,"小胖一边快速的一遍又一遍打着"DIR"一边看着其中的一本书,"中央处理器的工作流程……晶体管的原理和分辨方法……寻址的诀窍……好,看完了!"

小胖花了半天的时间把爸爸留给他的书全部浏览光了,刚好刘叔叔把光驱给他送了过来,"刘叔叔这个东西是不是可以听CD?""那当然,你只要把CD放进去再按一下光驱上的'PLAY'键………,哦,少了块声卡和音箱,那你先用耳机听吧,明天我给你把声卡拿来,反正以后你有什么需要都跟我说——你爸临走是吩咐过我的。"刘叔叔的样子有点象大街上卖膏药的大汉——只差没拍胸脯。

这时,小胖一直认为在以后几年内对他影响最大的人——阿财,出现了。阿财是小胖以前的邻居,师范大学刚毕业,看上去不象老师,倒象是街上的小混混。他给小胖一张软盘,告诉他这是当今最流行的游戏。小胖一听"游戏"两眼发光,因为他的红白机因为连续三天玩《三国志:霸王的大陆》而报销了,而这件事全家除了小胖本人外都是弹冠相庆的,自然再买一台游戏机的可能性为负数——小胖这点头脑还是有的。其实这些日子小胖一直在琢磨当初爸爸给他买那副游戏卡的真正目的性,因为爸爸的口头禅是:舍不得孩子套不住狼!

小胖看到的这张软盘的内容是:RICH2.ARJ,幸好当时阿财就在旁边,不然小胖肯定会吧这张盘格掉。"这是一个压缩文件,因为……"阿财唠唠叨叨地给小胖扫盲,"ARJ还有个好处,你用"ARJ I"可以检测内存中有没有病毒……"小胖不懂什么叫内存,但他不能装熊,于是也哼哼唧唧地和阿财有一搭没一搭的闲聊。当阿财最终得出"这小子除了几个DOS命令外啥也不懂"的结论时,硬盘上已经有了一个名为RICH2的目录了

当然小胖还是挺聪明的,他只用了几分钟的时间就知道如何玩《大富翁2》,而且知道如何告诉他妈妈这是当今最复杂的软件,这些日子他正在研究请不要打扰云云

从此小胖的生活变得很有规律,除了上学外就是玩电脑(应该是电脑游戏吧)。从苍狼白鹿的成吉思汗到一招错全盘皆毁的仓库世家,还有当年曾让他魂萦梦绕的三国群英,古色古香的妖魔道,这一切都成了小胖年迈时回忆的资本

当他为第N次得到"混蛋法雷尔"的称号而一筹莫展时,阿财给予他及时的当头棒喝:"不要攻击西班牙人的舰队!"刹那间,在小胖的眼里阿财的形象变得异常高大,"其实也没什么,书上说的,"阿财则显得很谦虚:"你应该买一些电脑杂志,这样才不会落伍。"

于是小胖很策略性地从阿财那里"借来"几本电脑杂志,又顺手拿了一张阿财新买的游戏光盘——《仙剑奇侠传》,回到家一装,差点昏倒——20多兆!当场报告硬盘空间不够,然后死机。小胖给刘叔叔打了个电话,被告之:硬盘太小了!买一个现在最流行的——400兆的吧……钱?等你爸回来一起算好了,谁叫你爸吩咐过的……小胖立马抱回一个400兆的硬盘,噼里啪啦设置好CONFIG.SYS后进入仙剑的世界,用兴奋一词来形容他的心情倒也不为过,因为小胖很想看看这些日子电脑杂志上正传得火热的游戏到底是咋样的,"咿!速度太慢了,你这什么机器?"阿财对小胖的电脑嗤之以鼻:"去换个486的吧,不然你就别玩这么好的游戏了。"小胖当然想玩这个号称超越轩辕剑的游戏,立刻又换了一块486的芯片,当然主板也顺带换了,临走时小胖发现刘叔叔的嘴好象笑得有点合不拢,"他有什么好高兴的?升级的是我又不是他。"小胖一边想一边开始投入到仙剑的柔情中,经历了几次的"胜败乃兵家常事,大侠请重新再来"后,阿财又以救世主的身份及时出现在有点绝望和沮丧的小胖面前——"看!FPE!"随着李逍遥伙同赵灵儿和林月如在黑水镇大闹一通并着着实实侮辱了那个睡在棺材里的老将军后——没有让他有出手的机会,小胖觉得事情发展得越来越有意思了,他对FC上那个老是打不通关的《忍者龙剑传Ⅱ》一直耿耿于怀,"要是也能修改一下,那还不……"

1995年发生的事情令小胖目不暇接:《魔法门》让他不得不加了4兆内存和懂得了什么叫补丁程序,《命令与征服》和《魔兽争霸》的登陆让他疯狂了好一阵子,创造神话的仙剑,还有如醉如痴的飞车极品……

1996年来临的时候,小胖换了一块5X86的芯片。

当越来越多的"Pentium"出现在小胖的生活中,他的心开始蠢蠢欲动,因为阿财最近买了一张名为《Diablo》的游戏光盘。从那天开始,小胖有种"一觉醒来恍若隔世"的感觉,他歪着头看着采矿车慢悠悠的一铲一铲地把水晶铲到车里,屏幕上四五辆坦克蜗牛般地爬行……小胖感觉到他的头发正在疯狂地变白,"不行,我要升级!"

"哟!奔腾133!16兆内存!起码两年不会淘汰。"阿财适时的给小胖送来一张《古墓丽影》,"那当然。"但小胖说这句话的时候明显底气不足,因为他突然想到爸爸临走时说的"要买就一步到位",而现在看这台电脑好象已经开始有种面目全非的感觉了。

小胖又风风光光的过完了1996年,开始了噩梦般的1997年,首先他的显示器开始晃,接着就一闪一闪的,那没办法,换一个吧,刘叔叔说这是显示器老化,接着光驱开始罢工,也只有换一个了,刘叔叔说这是正常的,没见过一天到晚玩光盘游戏能挺上三年的,然后阿财象倒垃圾一样又扔给他一大堆光盘——《FIFA》、《极品飞车Ⅱ》、《古墓丽影Ⅱ》、《帝国时代》、《绝地风暴》……小胖很怀疑阿财在国外游戏公司里有亲戚,不然哪里能这么快地搞到这许多游戏。当然代价就是小胖又加了几兆内存,还买了一块Voodoo卡,硬盘也换了个2.1GB的,自然这一切都没有付钱,不同的是刘叔叔除了那句"谁叫你爸吩咐过的……"还加上一句"阿财是我亲戚嘛……",小胖隐隐觉得他后面这句话大有文章可做,但也管不了那么多,还是先同劳拉去一趟西藏吧。

1998年如期而至,小胖问了阿财一句话:"去年是谁说P133两年不会淘汰?""嘿嘿,"阿财干笑了一下,"用老崔的话说就是'不是我不明白,这世界变化快',来,试试这个模拟器。"接着重温了几天玛丽兄弟和小蜜蜂什么的之后,有一种拿原子弹打苍蝇的感觉,"哪天PS也可以模拟那就好了,象《铁拳》、《魂之利刃》、《生物危机》什么的,就可以在家玩了。"小胖美美地想着,流了一滩口水。

"你知道吗?《C&CⅡ》要推迟了,先玩《古墓丽影3》吧。"阿财临走时还说了一句:"过几天还有一张《摩托英豪2》的盘。"小胖玩了几天《古墓3》,又歪着头想了一会,最后得出结论:江郎才尽。急急忙忙跑到阿财那里找来了《摩托英豪2》,装上以后他就知道应该到刘叔叔那里去了。不过这回没怎么大动干戈,只拿回来一根32MB的内存,然后一切顺利。

过了几天阿财不知从哪里拿来一个PS的模拟器,然后象看笑话一样看小胖的机器运行铁拳,"你应该弄一部PⅡ。"阿财一本正经地对小胖说,"那当然,在电脑上玩PS是我的梦想。"小胖又紧跟着时代的脚步向前迈了一大步:不仅换了Voodoo2,而且弄了一块Sound LIVE!的声卡——尽管他并不大清楚到底这块声卡有什么实质性的意义,但阿财的那句"以后的游戏都支持环境音效"时常在他耳边回荡。

望着崭新的ATX机箱,小胖感到做梦都会笑。

久别的爸爸终于回来了。到刘叔叔那里结完帐后,他哭笑不得的说:"这几年你升级用的钱可以买一台手提电脑了。"当爸爸得知近年一直好心提供光盘的阿财是刘叔叔的亲戚时,若有所思地"唔"了几声便没了下文。

当然小胖最高兴的还是时不时拿着他那块老386机器上的多功能卡和早已报废的老硬盘在刘叔叔那里侃刚装机的新手:"Voodoo3要不要?"小胖指着卡上的一块块电路板"看,64兆显存,你要算便宜点,300块好了,不要?那18G的硬盘要不要?对,就这块;太大了?老兄,18G啊,够你用上一两年的啦,一口价,250……"

[上期闪回]酷酷因为种种原因而进入了校园 BBS，并且后来者居上，顺利地当上了"失恋同盟"版的版主。更可喜的是，经过不断努力，"同盟"日渐壮大，一度跃居"超人气榜"前五名。用他自己的话说——这是有目的的！呵呵……肯定是想趁机多认识几个"伤心"美眉……果真如此吗？请看——

一个大学生网虫的自述（二）

■文/酷酷

心事重重

当版主自然不轻松——每天都要镇守在这里，不但要回复网友的信件，还得及时删除整理信区，以防"垃圾"(缺乏实际内容的信)泛滥。有时会为留住老网友而费劲伤神，一天之内贴 50 条帖子不算新鲜事(如此一来，打字速度有所提高，和先前那位老兄一样会用十多根手指在键盘上晃动……)。好在有"失恋同盟"里的众位前辈照顾，使我在管理上不会太困难——全靠大家自觉维护啦，我也因此而结识了这些师兄、师姐们。

渐渐的我发觉自己已经离不开 BBS 了，尤其是"失恋同盟"里的朋友们。平日里，总想写些心情故事或对身边事物的感悟放在网上。虽然有时与"失恋"无关，但却很愿意和大家分享，他们亲切成熟的言语，使我觉得这里就象一个兄弟姐妹众多的大家庭。

特别是在那段心情灰暗的日子里，"失恋同盟"几乎成了为我开设的心理诊所，在每个不眠之夜后的黎明，我都要来到网络中倾诉心中苦楚，聆听朋友们殷殷劝慰的话语……

【发信人：kuku（哭哭）
标　题：午夜心情

酷酷本打算一个人在地下室里度过一个夜晚，然而后来又有两位朋友来了，所以只好三人同度。
手里拿着报纸，脑海中却想着一年前发生的事情……
是呀！一年啦！已经足足一年没有见到她。
我只是为了一封信而独自一人踏上了北京至沈阳的火车……
不觉中，9 个小时过去了，沈阳，这个我多次路过却从未来过的城市到了……
凌晨 3:00，冷风习习，我所要做的就是买张地图，研究好去她学校的路线，然后就是等到天亮……
我们聊了一个上午，最后她丢给我一句话："以后别再找我啦！希望这是我们最后一次见面！"
一个人，走在属于她的校园里，看着天上飘零的落叶，心中也象那天气一样，一片凄凉……
……
朦胧中，我醒了过来，发现那两位出去了，而自己面前的桌子上被泪水打湿了一片……
酷酷是不幸的……
但幸运的是我来到了这里，这个温馨的家……　】

那时，所有看到我的留言的网友，都会回信来，或安慰，或鼓励，或发表个人观点，在这个温暖的大家庭的帮助下，我走过了最痛苦的时光。

【发信人：nancy（可乐）
标　题：Re:午夜心情

酷酷，算了吧。是你的终会是你的，不是你的又何必强求？
感情的付出是不需要回报的，对自己心爱的人的关怀与牵挂就是为了她能够幸福，如今她既然不需要你对她的付出了，说明在她的身边已经有其他人和你一样在用爱心温暖着她，所以现在的她是幸福的……
酷酷还是将心中的那份爱心化作一片美丽的爱的心湖，去容纳你身边更多的人，让更多的人去为了你的这份爱而感动，而感到幸福吧。
这样不好吗？
呵呵，希望象酷酷这样的痴情人能够早一天找到自己的珍爱并幸福的生活下去……
祝福你，酷酷。　:)　】

【发信人：ginu（雨文）
标　题：Re:午夜心情

珍藏你的回忆，那将是一种美，珍藏你的感情，那将是你的一种醉。
幸福与痛苦，一念之间，看你怎么解脱了。别难过了，一切都会好起来的！　】

走过了人生的第一次坎坷，心情格外的轻松，想到身边还有那么多关心自己、爱护自己的朋友，想到眼前还有一个需要自己全身心投入的"失恋同盟"，我的心变得温热起来……朋友们的关爱总是适时的出现在我面前，雪中送炭般的使我觉得认识了他们，真好！

然而，相聚是短暂的，大四的网友都将因毕业而离去，离开校园 BBS 这块乐土。难忘他们临走前的眷恋，也难忘他们在聊天室里难舍难分的话别……

终于，黑色的七月来临了，我以前只是在电视里看到过大四的学生在送别时悲痛莫明的场面，而如今我却实实在在地融入其中，当时的感受绝非几句话能够表达。至今我仍旧忘不了在北京西站送别网友时的那份依依不舍……

【发信人：kuku（哭哭）
标　题：我该怎么说？

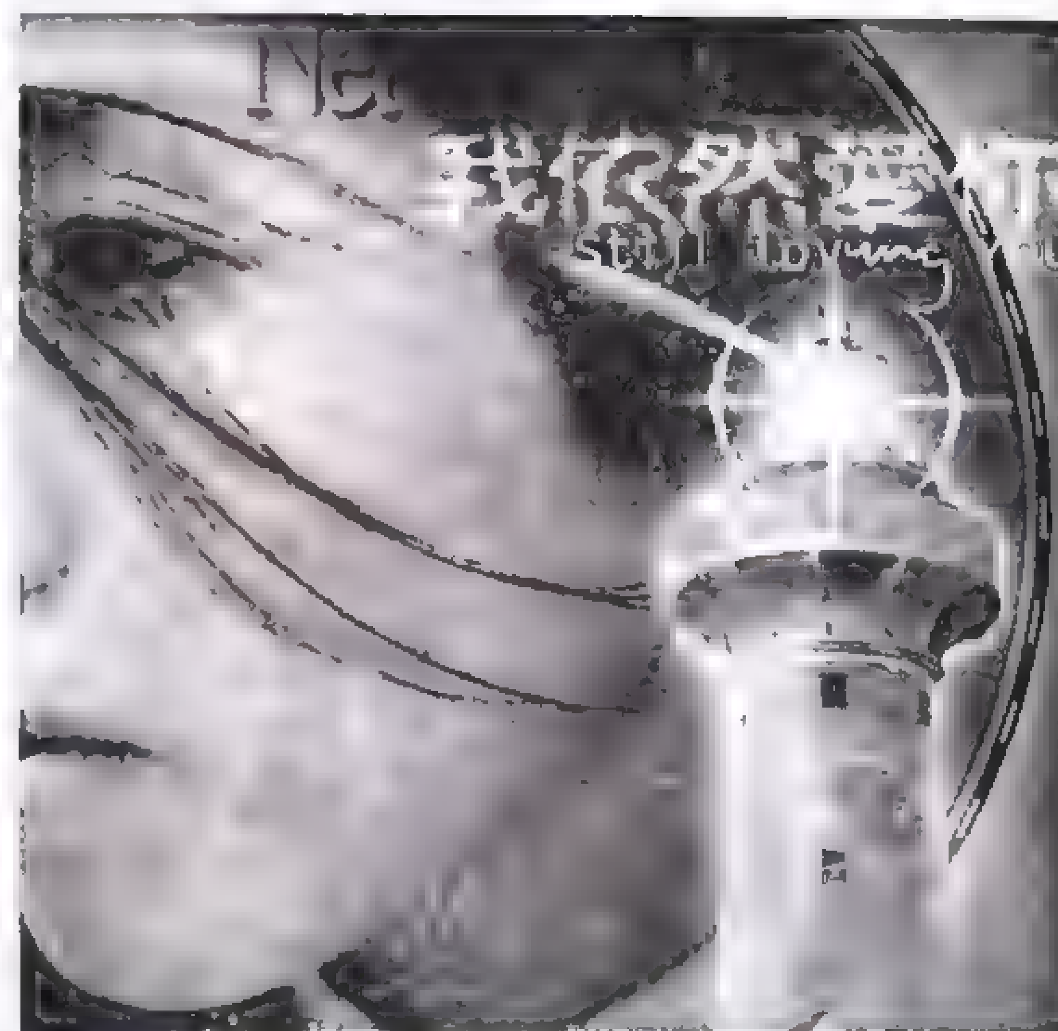
我该怎么说？
面对着人去楼空的 BBS，
面对着人烟稀少的校园，
面对着远方亲人殷殷期盼我回家的信件，
面对着朋友远去的身影，
面对着这座城市里无聊的生活……
我只想说："我要逃避。"
一次次地来到北京西站，
一次次地与朋友依依惜别，
一次次地望着呼啸而去的列车，
一次次地有着眼泪奔涌的冲动，
一次次地，一次次地，
完成一个又一个的循环……
西客站，以前很少去，
仅有的几次无非是办理退票手续，
然而在最近的半个月里，
那里成了我熟悉的场所，
我和朋友的身影一次次地在那里散开……
别离，是痛苦的，
我该如何忘记他们曾经的笑语嫣然……　】

送走了网上的诸多好友之后，"失恋同盟"里冷清了许多。这如同一场梦——梦中好友如云，大家和和气气，相互关爱；而梦醒时眼前却一片荒凉，寂静得让人喘不过气来……

沉迷于网络的日子久了，对身边的事物也逐渐淡漠，除了网络，我几乎找不到容身之所。在失去了众多网友之后，我体味到了心灵的孤单，这种越来越沉重的寂寞笼罩着我，使我无法摆脱……看着因为泡网而逐渐荒废的学业，我的心里矛盾重重。是的，我毕竟是一个学生，最重要的就是学习，虽然网络很迷人，很有趣，但是身为一个 20 岁的成年人，其中主次也应该分得清。每次放假回家，看到爸妈头上那徒增的白发，一种忏悔之情油然而生……是呀！父母辛辛苦苦养育我长大，为的就是我将来能有所作为，而我又怎能为了一个虚拟的世界荒废了学业，断送了自己的前程呢？！

罢了，网络生活毕竟是没有现实生活来得真实，做人还是应该现实一些，该是退出的时候了……

[下期请继续收看：网虫自述之逃隐江湖]



本栏编辑／石子

镜花园

我画的……像吗？心里总是不停地在问自己这个问题，可是，在不断地模仿别人的时候，却不知不觉的失去了自己的东西，也许该是换个问题的时候了：

"我画的……美吗？"

画得像固然很美，画的美却不一定要很像……（自言自语）

——丹

上期最佳作品《Forever with you》兰州 王鹏……



《宿命》 上海 费晓琳

丹：其实这幅画作者并没有命题，不过那些纠缠不清的线条是否像征着画中人的宿命呢



《3×3 eyes》 福建 陈雪渊

丹：佩还没有成为人类吗？中护她的八云变得更强了吗……



▲《终于联手》 四川 丫头

丹：感觉有些像樱木和流川的握手……呵呵



▼《武士之刃Ⅱ》 福建 郑晶

丹：好……好美，美的分不清男女了，呵呵



▲《藤堂香澄》 江苏 汤逸峰

丹：准确的再现了原作的神采，不过，不要仅仅满足于临摹啊！



▲《格斗之王》 西安 ABM 工作室

丹：呵呵，斗士大集合啊！难得每个人都表情丰富，厉害！



▲《EVA》 安徽 曹飞

丹：由问题儿童操纵着超级兵器对抗外星入侵者，这就是日本人眼中的未来?!



▲《寄生前夜》 吉林 DEMON

丹：人物很不错了，似乎气氛还差一点点……



▼《泰坦尼克》 武汉 刘娟

丹：非常写实！（胖胖的露丝……呵呵~~）

杏 花 村

本店酒保：小马

这个月小店开门之际，我旧日的家已经永远关上了门——因为长安街的改造工程，又有好几条胡同因拆迁而即将从北京地图上消失了。搬家的头天晚上我从忙碌中回过神来，看着蓬门荜户，开始留恋这住了近20年的家，心中忽酸忽涩的不是个滋味。面对电脑喃喃自语：不管到哪里，游戏中的世界总是属于自己的……说是聊以自慰吧，可就像喝了杯酒似的惆怅渐渐被消解了。那一刻，我好象明白了"精神家园"这个词的意思。

希望"马语"没有搅了大家的酒兴，请入座。

杂志创刊5周年的纪念活动计划在暑期举办，届时99精华本和游戏礼盒将同期推出。精华本由以下10部分组成：当时年少春衫薄，醉拍春衫惜旧香；历历高山与流水，征人归路许多长；倚天万里须长剑，芝兰秀发戈戟横；一丘一壑风流现，挥毫万字饮千钟；五年旋逐花阴转，此心安处是吾乡。篇幅所限，下回分解。游戏礼盒嘛，"物有所值"是大家的必然期望，我们将竭尽所能。

○ 经过5年不懈的努力和艰苦的耕耘，《家用电脑与游戏机》从创刊号的小鸭子成长为如今质量上乘、印刷精良的小天鹅，每期我都精心保留，不忍心开天窗而错过很多机会。今昔一比，感慨万分，其中包含编辑多少心血！创业难，守业更难，在激烈竞争中站稳脚跟难上加难！在此，衷心地祝贺贵刊5周岁生日！祝她保持独特的风格，越办越好，销量大增！祝小编们身体健康，万事如意！慈祥的主编像十三叔一样，让你们钞票多多！

（湖北武汉　郑军）

○ 《家》是一个好地方，永远是我们的家。小编们都很有个性，每个玩家都能在这里得到所需。她伴我走过两年历程，回头看看真是温馨无限。

（陕西西安　高骞）

○ 古言："蓬生麻中，不扶而直；白沙在涅，与之俱黑。"

今言："《家》有良将数员，读者万千，安能求其不旺乎？"

吾言："常回《家》看看，回《家》看看，哪怕是一张信函，一张读者问卷……"

（河南洛阳　刘洋）

有时我真想从杂志里"跳"出来，拉着你，或者是他喝上一壶啊！心里暖暖的，打字摇头摆尾，引得主编在身后侧目……"小马，我们的读者很可爱嘛！啪……""我……我不需要按摩。""咦，十三叔是谁？""这个……是广东话，不，是湖北话，指和善可亲的长者。""呵呵……钞票？……"主编忽然消失了。我赶紧向小编们问询十三叔之事，众人语塞，少顷，Chance道："莫非是黄飞鸿？""啊？！"

○ 有一个画家把他的精心杰作放到路边请路人指出不足之处，结果整张画都被涂满了标记。第二次他把同一幅画放在同一个地方，请路人指出好的地方，结果又是整张画都被涂满了标记。文渊阁大概就是这样的一幅画吧，每期读者最欣赏与最不欣赏的文章它都有份。本来嘛，青菜萝卜各有所好，像贵刊这样的全国性刊物，读者众多，口味定然难调。这样，评选最不欣赏文章有什么意义呢？不如减轻统计人员的工作量吧。

（广东韶关　付远峰）

○ 本期的问卷又给我出了个难题，要选出最不喜欢的3个栏目。说实话《家》发展到今天非常不容易，成绩也是有目共睹，一下子要读者选出3个最不喜欢的栏目……你想想，一本杂志有3个栏目你最不喜欢，你还买它干嘛？我之所以选了"网络港口"是因为我家电脑尚未上网，与栏目内容本身无关；再选"镜花园"更是有悖我心；至于第3个干脆不选了！大不了本期不当幸运读者……

（湖南常德　黄卫）

请读者对栏目和文章进行评选，是为了不断调整选题方向与编辑思路，同时为小编们的工作考核提供参考。比如某个栏目连续被评为最不受欢迎，那么经过分析原因，今后或对此栏目重新定位，或减少页码甚至取消，或进行岗位调整与作者队伍的重组。调查问卷并不要求大家全部填写，可以有空白。毕竟大家的每一分钟都是宝贵的，能抽出时间填调查表我们已经很高兴啦。记住别的地方多潦草都不打紧，自己的姓名地址一定要写清楚。

○ 《心跳回忆 forever with you》登在镜花园里怎么成了"fever with you"？气死我了！我想诗织永远陪着我，不想感冒陪伴我！

（甘肃兰州　张崇怡）

○哈哈！本期的封面好象冲洗反了，我怎么看不懂上面字母，是俄文吧？^_^

（江苏南京　刘特）

封面因为美编为构图需要将原稿做了镜像处理，忽略了字母，非常抱歉。同样镜花园的错误也是英文字母，不过DAN在做第4期的时候的确是在fever（发烧），是不是原谅他……突然听见DAN在唱："背黑锅我来，送死你去……就是only you……"哼！：(

○ 小女子有一问题：在乌鲁木齐或克拉玛依能否邮购贵公司的光盘？有没有风险？

（新疆乌鲁木齐　郭娜）

作为杂志的读者服务部，捷径公司与编辑部有相对的独立性。所以大家不管是来信还是邮购，都要写清楚是给编辑部还是捷径公司。在汇款时写清楚自己的地址、所需要的产品名称和特殊要求就行了……但风险还是有的。

○ 新学期开始了，我到学校报到完毕，传达室给了我一个包裹。包裹上印着《家用电脑与游戏机》。我打开一看：一套VRV杀毒软件！我想我是中奖了。但是最近在我使用时发现一个问题：没有引导磁盘。现在我只能用防火墙的试用版。这到底是磁盘在邮寄时神秘失踪，还是你们寄给我的只是试用版？（注：包裹是1月寄来的，但当时放假，所以3月才拿到，最近才用。）

不过无论如何我都十分感谢你们的礼物，它使我感到这些年没有白支持你们。另外，自从你们寄来奖品后，我周围的人对杂志抽奖的态度变了，他们过去都不相信这种事的。

（山东青岛　安伟平）

这就是风险！用作奖品的VRV软件都是商业版，自带引导磁盘。它不见的原因恕我猜不出来。安伟平朋友，你可以将软件寄回编辑部，我们为你更换一套新的。

○ 最近比较烦，比较烦，比较烦，总觉得日子过得有一些极端，我想我还是不习惯，从漠不关心到把GAME喜欢。

最近比较烦，买GAME的钞票一天比一天难赚，玩友们常常有意无意调侃，我也许哪天改名叫周转。

最近比较烦，我看那前方怎么也看不到岸，那个后面还有一班天才追赶，哎哟，边玩GAME边学习，是越来越难。

最近比较烦，熟悉的电脑城何处有我期盼？离别了连线的伙伴，现在的我更觉得孤单。

最近比较烦，我做题六加六结果等于十三，我问小段说怎么办？他说基本上这个很难。

最近比较烦，我梦见和比尔·盖茨一起晚餐，梦中的餐厅灯光昏暗，我遍寻不着那蓝色的窗扇。

人生总有远的近的麻烦，玩友每月嫌我回《家》太晚，他们总是觉得我寒酸，虽然我已每天苦省实省。管它什么，天大麻烦，久而久之，我会习惯，天下没有不要钱的光盘。

妈妈发现我经常玩GAME，她就没收了我的键盘。钱包太扁，它老吃不饱饭；机子太烂，银行没有存款。麻烦，麻烦，我很麻烦。

最近比较烦，比较烦，我的视力只剩下从前的一半，每天的作业排得太满，昂贵的硬件有些高不可攀。

最近比较烦，比较烦，我只是心烦还没有意乱，小编们的关心让我温暖，《家》是我最甘心的负担。

不烦，我不烦，只有一点烦，我情愿心甘。我不烦，我真的不烦，人生很灿烂，我不烦。

（广东惠州　Ray）

这首被改编的歌中原来有28个"比较烦"，怕大家烦所以我压缩了不少。为什么请Ray到小店来呢？我想在这里谈谈有关投稿的事情。改编这首歌的还有北京的韩莹和一位网上来信的朋友，加在一起我眼前出现了一百来个"比较烦"。呵呵，我当然没有烦，也不敢烦（实话实说），但是这样的来稿形式是很容易撞车的，记得最近好象有家报纸也登了首"比较烦"……另外几种形式是用游戏名串起一篇文章或形容日常生活的某些现象，等等。这些稿件无疑作者都很下功夫，但已经没有新意，很难被录用。像下面这段短文倒是颇有可取之处：

○ 战争与游戏——戏说"南北"战争：

3月25日，北约开始空袭南联盟——飞行模拟游戏流行，特别是"F－16多用途战机"与"米格－29支点"。

4月X日，北约聚集大量地面部队在科索沃附近——"红色警戒"被人们从箱底翻出。

X月X日，南军与北约地面部队展开游击战——"三角洲部队"销量激增。

分支剧情A，南军X月X日胜利——"模拟城市3000"异常火爆；

分支剧情B，南军X月X日失败——游戏修改工具备受青睐。

200X年X月X日，国产游戏"决战科索沃"推出并大获全胜。

（重庆　王万涛）

说这段文字可取，一是时效性强，二是较为别致——这两点对于攻略、赏析、软硬件评析、论谈等类型的稿件都很重要；它还提醒我们不要忘记周围世界的大事。不过我看也有缺点。北约的侵略行径给南联盟人民造成了深重灾难，这黑色幽默多少显得有些太"游戏"了。

虽说战争离我们并不太远，小店里也还是不谈这些啦！说说我们春风拂面的"知己空间"吧。我想重申一点，那就是参加征友的朋友请务必寄来证件复印件。对他人负责，就意味着对自己负责，不要怕麻烦。像武汉的郭薇、玲子、彭标本、陈景润（？！）等几位朋友，你们同在一所学校，哪怕是只有一个寄来学生证复印件呢！还有就是请不要重复寄来个人资料。由于参加征友的朋友太多，中途还有"加塞"的（女孩子等等），所以别急。以后我们会把大家的征友启事安置在网上的家中，那儿地方大。

最后再说一件事。近来仍有读者给杂志旧信箱写信——唉，和我一样怀旧——好在还可以收得到。请留意目录页，杂志的通信地址是北京813信箱，邮编100037。

现在我暂时租了一间小屋，这期的工作很多是在这里完成的。当在阳台上揉着酸痛的脖颈眺望晨曦中的京城时，我心如止水，觉得这里，就是自己的家。


COMPUTER & GAME 编 读 往 来

知己空间

参加征友的读者请将自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编、有效证件复印件和50字左右的留言寄至"100037 北京813信箱《知己空间》"，职业、绰号(昵称)、星座等请根据个人意愿填写。祝大家如愿找到良友！

王颖(女 17)
星座：射手
地址：北京通州区新城南关131号4号楼
邮编：101100
寻呼：65195588－17234
征友留言：喜爱音乐、现代舞，电脑游戏入门者。刚开始玩游戏即被之吸引，但技巧有待加强。很想结交一些开朗的玩家，来吧，I wait for you!

张娜(女 16)
地址：吉林省抚松县北岗镇北岗中学三年级二班
邮编：134513
征友留言：性格孤僻的我一无所有，唯一喜欢的只有听音乐，唯一渴望拥有的是朋友，唯一我所能做的是用我的真诚换取你的信赖。

刘晓艳(女 17)
星座：双鱼
地址：四川成都石室中学高2000级一班
邮编：610041
征友留言：君子以同道为朋，小人以同利为友。愿我们成为志同道合(同爱PC game)的君子之友。

余薇(女 21)
星座：天蝎
地址：湖北荆州江汉石油学院218#
邮编：434102
E－mail：ECHO1999@ netease. com
征友留言：喜欢文化汇集的地方也喜欢未开化的地方；喜欢输入信息和输出信息。我真诚等待着有思想的朋友。

钟丹柯(男 16)
昵称：阿Dan
星座：水瓶
地址：重庆永川市永川中学高2001级五班
邮编：402160
征友留言：本人热爱PS、PC游戏，尤钟情AVG与RPG。周末爱去"古墓"探险，白天没事爱"最终幻想"，晚上沉浸于"寄生前夜"；亦爱漫画。盼与钟爱Lara与Aya且漫画内行的你结为挚友。

袁媚媚(女 15)
绰号：圆圆圆
星座：处女
地址：四川省万源市中学2000级二班
邮编：636350
征友留言：我喜欢唱歌、滑冰、逛街、登山、骑车，愿与有相同爱好的你交朋友。我对电脑不太感兴趣，却比较爱看有关电脑的杂志。怎样，适合做你的朋友吗?

杨光(男 15)
昵称：Sunshine
地址：北京朝阳区柳芳南里22号楼2－4
邮编：100028
E－mail：sunshine. sunbeam@ 263. net
征友留言：在14～16岁的boys& girls快来信，告诉我你最喜欢哪款game?

任磊(男 19)
别名：sanshi
地址：西北工业大学48号信箱
邮编：710038
E－mail：sanshi@ cenpok. net
主页：http: //rele. yeah. net
征友留言：本人喜爱电脑，对模拟器狂爱，主页内容亦为模拟器。电脑龄8个月，愿拜各位电脑高手为师，愿交天涯海角的朋友。

王龙(男 19)
绰号：大个儿
地址：甘肃省天水市北道区84859部队87分队
邮编：741020
征友留言：本人身高1米90，身穿国防绿，爱好特长篮球为主，PC为辅。愿与各路英雄歃血为盟！

1999年第3期读者问卷调查统计结果

读者最欣赏的文章：
1. 文渊阁：迷失心绪
2. 攻略手记：星际争霸母巢之战
3. 阶梯教室：MP3之全线出击

读者最不欣赏的文章：
1. 文渊阁：迷失心绪
2. 特别企划：再见光荣
3. 阶梯教室：Riva TNT在游戏中的设置

读者认为最好的彩页：QUAKE Ⅲ前瞻

各栏目平均分前10名：
①流星时空(4.34)②攻略手记(4.18)③佳作赏析 (4.09) ④编读往来，上市烽火(4.02)⑥新闻报道(4.01)⑦排行榜(3.96)⑧特别企划(3.95)⑨硬件兵工厂(3.93)⑩秘技档案(3.81)

1999年第3期幸运读者名单

广东韶关	李潇	江苏吴江	吕军
天津	张琨	北京	吴贵承
广东广州	李虎	安徽合肥	金涌
山东青岛	杨鸿博	四川成都	芦磊
贵州黔南	王健	云南德宏	钱云翔
上海	李万	浙江丽水	潘钦
河南郑州	樊伟宁	四川宣汉	章超
黑龙江双城	滑颖		

1999年第4期广告意见征答获奖名单

天津	沈雁斌	辽宁沈阳	孙海涛
山东淄博	乔宁	乌鲁木齐	杜林
福建厦门	朱青青	浙江杭州	毛国宏
江苏无锡	史进晔	安徽合肥	赵锦程
福建建阳	徐麟	天津	牟悦

(奖品为第3波公司提供的游戏1套)

曹俊儒(男 16)
绰号：老怪
星座：狮子
地址：湖南省长沙市一中K976班
邮编：410005
E－mail：yaouenng@ public. cs. hn. cn
征友留言：寂寞的男孩，寂寞的心，等待着知心知我心。

请将一亿元投入此箱中



TRIPLEX



全国独家总代理：雷射电脑

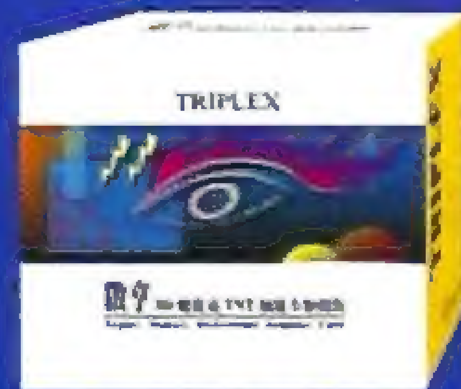
北京金世和 TEL: 010－62628080 FAX: 010－62629808

特约经销商：

广州尔丰 TEL: 020－87591800 FAX: 020－87591800 沈阳凯元 TEL: 024－23887782 FAX: 024－23887782 哈尔滨创联 TEL: 0451－6213522 FAX: 0451－6213522
西安瑞力 TEL: 029－5523167 FAX: 029－5523167 兰州大维 TEL: 0931－8883440 FAX: 0931－8840150 新疆利达尔 TEL: 0991－5837433 FAX: 0991－5846457
重庆龙海 TEL: 023－68790605 FAX: 023－68790605 杭州华清 TEL: 0571－8089620 FAX: 0571－8823086 南京新华海 TEL: 025－3366182 FAX: 025－3362169
深圳鸿伟 TEL: 0755－3210406 FAX: 0755－3210406 武汉新星 TEL: 027－87868005 FAX: 027－87883493 武汉骏升 TEL: 027－87653262 FAX: 027－87644429
成都天天 TEL: 028－5571573 FAX: 028－5555720 成都成冠 TEL: 028－5532166 FAX: 028－5538860 长沙蓝威 TEL: 0731－4126977 FAX: 0731－4153204
武汉和悦 TEL: 027－87865592 FAX: 027－87868005 福州硅谷 TEL: 0591－3375304 FAX: 0591－3372028 福州创源 TEL: 01395910197

假如你目前想买电脑，那么千万小心媒体广告，因为我们担心您对电脑产业及变化的速度并不了解而花费了大笔的冤枉钱，那么启亨公司希望能有机会提供你各种电脑周边配备的资料及产品，无论您是初次装机或是电脑高手。

在市场中商品有公平竞争的机会，消费者更有自由选择的权利，这也是启亨更加努力的原因，只要这种状态能维持不变，消费者就能够得到更好的产品。



魔虎克 TNT 加强版
魔虎克扁食加强版

以上两样产品赠送 ComputerDIY 超频工具箱一套及 PowerDVD 完整版一套
详细规格及介绍请上启亨网站
www. triplex. com. tw

国内统一刊号：CN11－3450/TP
定价：6. 80 元